
EmuTime
模拟时代
2002.2
KOF历代游戏介绍
KOF94-00 Dump事件簿
KOF的插画大师
SYSTEM11介绍及展望
PCE恶魔城——血之轮回攻略
魔法假期光之章攻略
模拟霸主MAME的介绍
《游戏时代》杂志荣誉出品
2



2002.02

出版编辑：李 林
终审监制：滤 丁
出 版 号：ISBN 7-900345-96-5/TP.56
制作单位：北京游戏时代科技有限公司
通讯地址：北京塔院朗秋园甲8号创银商务中心
发 行 人：杨晓红
业务电话：010-62016890□010-62018049

编辑主任：伍家熹
执行主编：WARIO
责任编辑：隐形人
KGB
漫 步
苏 毅

美术编辑：原 石
光 F'
twnsoft

杂志邮箱：
emutime@sina.com
emutime@sohu.com
投稿邮箱：
ETmagazine@sohu.com

特约撰稿鸣谢：

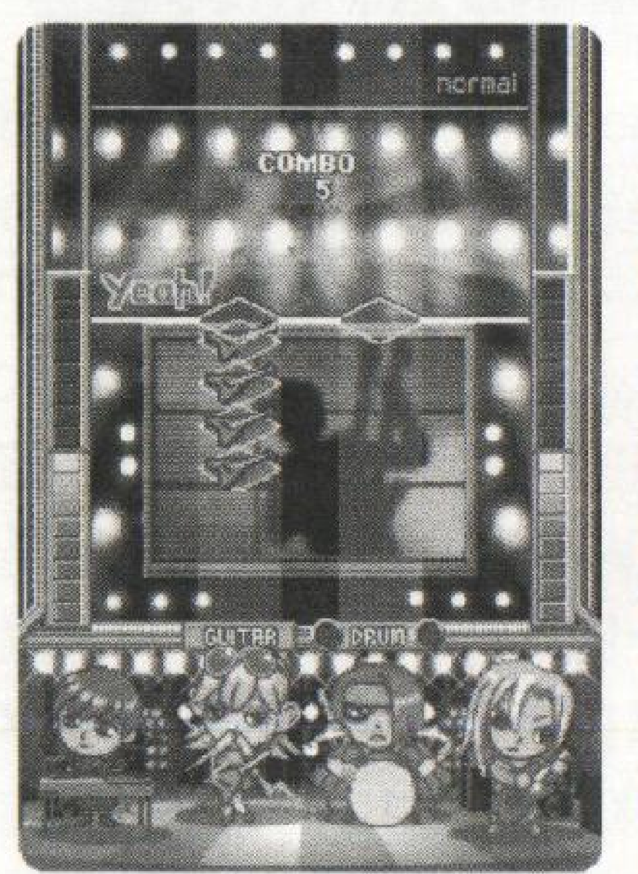
某人 无声拟都 白金之星
白金模拟战 刘允



EMUTIME 模拟时代



重量级 ROM 放出



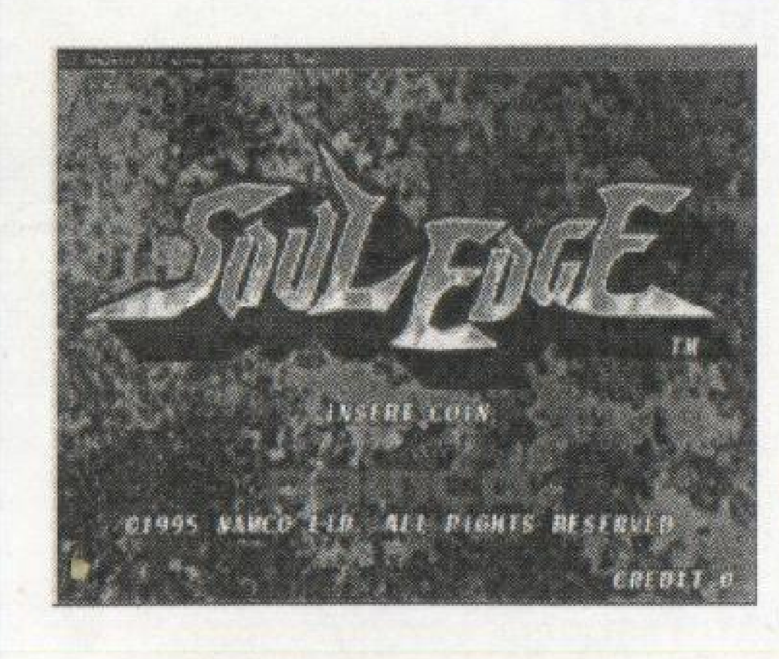
早在 12 月初，EMUHQ 就放出消息，圣诞期间 Arcade Heaven 将会放出接近 1G 的 ROM，这其中包含几款人气极高的 JELECO 音乐游戏：Rock'n Tread。在平安夜的钟声敲响后，许多人争先恐后的将这些重量级的 ROM 拖回了自己的硬盘，并于 BBS 上愉快的谈论着自己对新版 MAME 的憧憬。然而于 2002.1.3 发布的 MAME0.57 却显得格外平静，人们在新支持的游戏列表中并没有看到任何关于 Rock'n Tread 的字眼。是 MAME 小组不愿意在这个特殊的日子给大家带来特别的新年礼物吗，还是为了增加自己的访问量故弄玄虚呢？等待是一种美德。

KOF2001Rom近期将不会出现



SNK的MVS基版解密以合金弹头3的sma文件的释出而划上了圆满的句号。对于那些与圣诞节苦苦等待KOF2001的ROM出现的狂热分子来说，希望越大，失望就越大。2001年的游戏在2001年被模拟，这绝对不会是一件好事（对于游戏厂商和模拟器作者来说），如果模拟器的存在意义仅限于用来免费玩最新的游戏，利益的直接冲突将会使游戏厂商和模拟器作者间的冲突，官司不断升级,整天被官司缠身的模拟界，还会创造出一个个惊人的奇迹吗？虽然MAME小组公开宣布他们不会于2005年前将KOF2001搬上模拟器，但这脆弱的所谓模拟器道德能维持多久，谁也不知道。

SYSTEM11 模拟器从天而降



说到System 11，可能很少有人会知道。内部构造的相似使得其成功的向当时如日中天的SONY家用游戏机PS移植了大量如铁拳，魂之利刃等脍炙人口的大作。圣诞节前后于Impact小组主页发布的System 11模拟器无疑是去年模拟器圣诞大战中的一匹黑马。之所以称其为黑马，首先它具备黑马的不可预知性（事先没有任何迹象表明一个叫做S11Emu的模拟器要出现），接着模拟器的完成度之低还不能用理想等名词来形容，没有声音不说，对配置要求之高让无数骨灰级玩家望而兴叹，在听说某人的PIV 1.4G尚能勉强跑满60帧后，偶还是决定等它出新版再作打算吧。

让人失望的CPS2圣诞礼物

如果你是一个街机模拟器迷的话，并且见证了2001年CPS2基板破解的风风雨雨，你肯定会对一些人于圣诞期间疯狂的刷新CPS2Shock的主页这种行为感到理解。一年前称为Mission Impossible的CPS2基板，如今留给我们的仅仅是对破解者Razoola的敬仰和对CPS2剩下那几块蛋糕的垂涎了。口袋战士，机甲战机，漫画英雄对卡普空……尽管我们都在那一时刻重复着我们的愿望，个性诙谐的Razoola却用一个叫做洛克人Battle的XOR作为了CPS2Shock的圣诞大餐，真是让人哭笑不得！



Raine持续低调发展



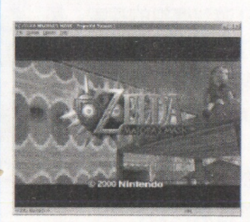
Raine小组一想给人十分低调的感觉，就连圣诞，元旦这样的节日都没有来凑热闹，而是在默默的从事着声音部分的改良。在众多优秀的街机模拟器开始向多机种，多平台发展的状况的影响下，Raine也开始了它们对CPS1游戏模拟的探索。虽然我们都清楚，Raine永远不可能成为第二个MAME，但Raine小组特有的谦逊和敬业，造就了并不断完善着这个曾经是射击游戏模拟霸主的彩虹模拟器。

三大PS模拟器仅存其一



Bleem 这个 PS 模拟器的元老，在 2001.12 宣布停止开发，对于任何一个喜爱 PS 模拟器的朋友来说都不是好消息。PS 模拟器阵营中的其它两员大将：VGS 和 ePSXe 的状况也不能说乐观。不知道是出于对现状的过于满意还是对新的 VPC 系列投入了更多的热情，Connectix 公司终止了 VGS 这个杰出的 PS 模拟器的开发。作为三者中唯一一款免费的 PS 模拟器，ePSXe 终于于 2002 年初发布了新版的相关消息，“没有发现足够的 Bug 之前不能推出新版”，这是他们对取消原定圣诞计划的解释。在接下来的这一个月内，我们可以静静的期待着 ePSXe1.5 的到来，我们有理由相信，ePSXe 会做得更好。

Project64最后版放出



Project64，这在一年前还是一个完全陌生的名词。没有人能够预料到，正是这个潜心开发 4 年之久的 N64 模拟器，将被誉为 N64 模拟器中不败的神话的前任 N64 武林盟主 UltraHLE 64 的位置给挪到了边上。自圣诞节那天 Pj64 1.4 发表以后，各大模拟器站台开始掀起一股 N64 ROM 下载狂潮。然而，仅仅持续了半年更新历史的 Pj64 居然宣布 2001 年圣诞放出的 1.4 版是他们开发的最后一个版本，工作和生活的压力迫使他们最终将整个计划的源代码公布于世，希望这项伟大的 Project 能够后继有人。

PCE模拟缓步改进中



PCE，是一款由日电 NEC 公司推出的 8 位游戏机，在 8 位机时代便大胆采用 CD ROM 作为媒体的硬件构造，凭借 CD ROM 在容量上的优势，让一些大作如梦幻模拟战—光辉之末裔，恶魔城—血之轮回被传为佳话。而 PCE 的模拟阵营中的两员重臣（Hu-go 和 Magic Engine），都不约而同的在对 CD 模拟这个关键环节上做着精心的改良。毕竟，PCE 模拟器中 PCE CD 部分的完美模拟意味着什么，谁都清楚。

Sega Cd模拟Gens暂时领先

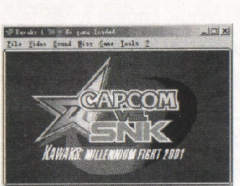
七八十年代出生的朋友应该会对那些世嘉的黑卡游戏记忆犹新，目前于 Genesis（也就是我们常说的世嘉五代）模拟器利独树一帜的是一个叫做 Gens 的东东。确实，SEGA MD 模拟器能够开发搞这个地步，不能不让我们感叹作者的开发功底。我们可以用“孤独的求道者”来形容 Gens 的执着，正在向 SEGA CD/32X 模拟进军的 Gens，真的能够一统 Genesis 模拟器的天下吗？让时间来证明一些吧。

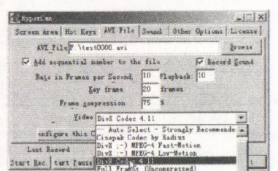
SFC模拟战继续拉锯

SFC 模拟器一直以来都是 Snes9x 和 Zsnes 两者之间的拉锯战。简单易用的前者凭借其大众化的设置界面和出类拔萃的显示效果征服了不少玩家的心，在很长一段时间形成了 Snes9x = SFC 的概念，而后者在 DSP 芯片模拟上的连连告捷，让一些对新鲜事物报有足够好奇心的新手也开始尝试进入这个还带有些许稚嫩的 DOS 风格的 SFC 模拟器。如果你要问：现在的 SFC 模拟器还缺些什么。我建议你去 Dejap 小组的主页看看存在于 DSP 芯片加密阴影下的黑名单，一切就明了了。

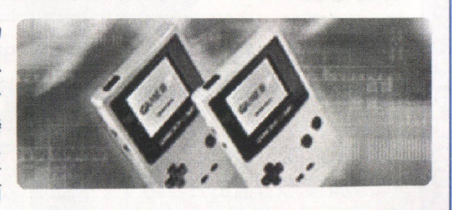
模拟器录像突然流行

也不知道是从什么时候开始，模拟界开始流行起模拟器录像这种新鲜的玩艺。也许是现今的网络传输条件的局限性，无法顺利的与朋友和同好共同分享自己的游戏心得。录像就取而代之成为了非常有效的一种传播途径。记忆中最先将录像功能的作用完美发挥的街机模拟器是MAME，之后Mr.k的Kawaks也将其引进，好评不断。就连手提机GBA的模拟器Boycott Advance也准备用一种特殊的BAM格式来实现录像功能，籍此来充分满足一些人的表现欲。



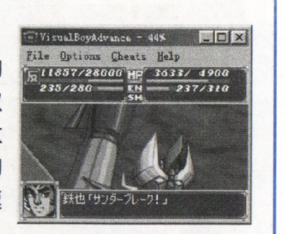


GBC EMU全盛期结束



任天堂在掌机市场的成功有目共睹，模拟器的繁荣也最先起步于GB和SFC模拟器的重镑出台。日本人对他们这款“游戏男孩”报有特殊的感情，某吉的D-Boy和那个不知名（可能是我不知道）作者的Rew使GB的模拟程度达到了个前所未有的高度。一些新兴的GB模拟器如Costum GB，WinGBC仍一点一点的挖掘着这台传奇掌机的潜在功能。随着GB的下一代产品：GBA的面世，GBC模拟器的全盛时期也将由它的后辈GBA模拟器所取代。

GBA EMU发展迅速



GBA在全球成功的宣传和销售势头，证明了任天堂逐渐放宽对软件开发商限制的做法是正确的。GBA那惊人的销量和对软件商宽松的开发环境，正好也培养出了大量出色的GBA模拟器作者。从GBA发售的短短不到一年时间，GBA模拟器的发展速度可以用恐怖来形容。DreamGBA，VisualBoy Advance和Boycott Advance之间的良性竞争，使得一个个的超级大作得以以GBA模拟器的方式呈现在我们面前。如果说目前的GBA模拟器现状你还有那些地方感到需要加强的话，我想很多人都会联想到GBA模拟器TGB的连线对战功能。多人连线，互换资料，这正是掌机的魅力所在。众多的GB模拟器中也只有TGB一款实现了网络连线对战，GBA模拟器什么时候能实现呢，如果我是模拟器作者，我会回答：去买台真正的GBA吧！

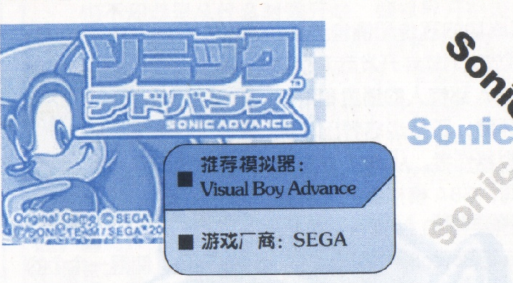
WSC模拟器源码公开



与任天堂的GBA相比，Bandai的“神奇天鹅”手掌机Wonder Swan就鲜为人知了。完全日式化的软件开发理念，让无数非亚洲玩家无法一睹天鹅展翅高飞的雄姿。少得可怜的开发资料更让盛产模拟器程序员的欧美地区对WS模拟器的开发一筹莫展。现今为止只出现了唯一的一款WS模拟器,他的作者是Dox，名字叫Cygne。尽管台湾的模拟界老大BillyJR给模拟器的开发和游戏资料的提供做了大量的辅助工作，Dox还是因为个人工作太忙的原因最终于圣诞节宣布停止模拟器的开发，之前的源代码全部公开，真心希望他这一举措能够改变低迷的WS模拟器开发现状。

由于傻大楞白金相亲去了，本期新闻撰写员由Cotolo代替。:)

欢迎来到 sonic（索尼克）的世界！现在向大家介绍世嘉加盟 gba 的大作，由 sonicteam 为我们制作的——



■ 推荐模拟器：Visual Boy Advance

■ 游戏厂商：SEGA

游戏故事

邪恶的蛋博士盗走了宝石（钻石大盗？），sonic 等人为了寻回宝石，誓要打倒蛋博士，不知道 sonic 收集足够的宝石还能否变身成超级塞亚人呢？不对，是超级 sonic 呢？

登场角色

本作中登场的除了我们熟悉的 sonic 外，还有他的同伴。

Sonic——永远的主角，世嘉的招牌人物，正如他的名字一样，他最大的特色是超越音速的冲刺。能使用旋转攻击和特殊技“summer soul”。

Tails－－sonic 的好友，sonic 系列必定出现的角色。除了同样能使用旋转攻击外，他的尾巴可以使出强力的攻击，还能利用尾巴来自由飞行。

Knuckles——sonic 曾经的敌人，现在已经是 sonic 可靠的同伴了，他的飞翔技很出色，另外，他的攀爬能力和强劲的拳头（又是升龙拳？）也是很好的技能，是笔者最喜欢的角色。

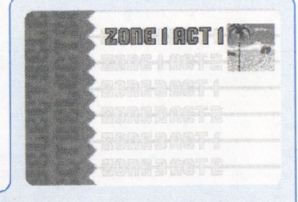
Amy——sonic 的 mm，武器是手上的小锥，可作出 2 连击，拥有滑行头锥攻击。

游戏中有多个模式供玩家选择：

故事模式

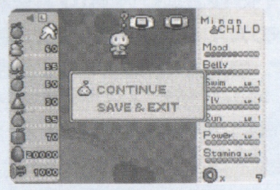
任选一个角色进行游戏，由于 4 名角色风格各异，所以每次更换角色，游戏都会有全新的演绎。

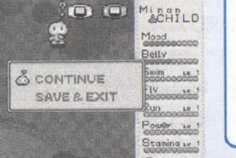




故事模式

在计时的情况进行游戏，完成游戏所用的时间就是该模式的关键点。





育成 chao 模式

和 gc 版 sonic advance2 联动，育成 chao 的地方，很像当年的他妈哥治：）

对战模式

通讯对战用模式，在模拟器中无法尝试该模式的乐趣。

设置模式

对游戏进行设置，通过修改，令游戏更人性化。

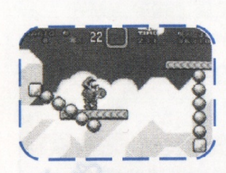


经典之作 GBA 堂堂登场！

让游戏迷在 GBA 上重温经典《MARIO》，最新作《SUPER MARIO ADVANCE2》已经推出。今次重温的将会是超任时代殿堂级名作《SUPER MARIO WORLD》。喜欢正统清版游戏的话，对本作可说绝不容错过！

SUPER MARIO ADVANCE2

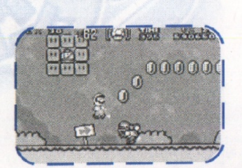
■ 推荐模拟器：Visual Boy Advance
■ 游戏厂商：Ninteendo

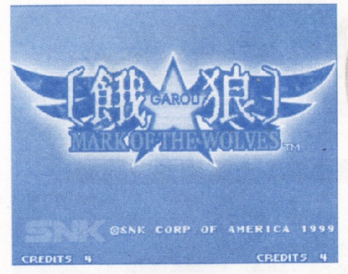


当年的经典之作《SUPER MARIO WORLD》在全新 GBA 游戏《SUPER MARIO ADVANCE2》内强化重现！原作内主角丰富的动作，包括飞天、潜水等等，都会在本作内继续登场。在角色方面，《马莉奥》系列的一众主要角色，包括主角“马莉奥”、“路易”、“耀奇”等等，都会在本作内悉数登场。如果你想享受经典动作游戏的乐趣，今次的《SUPER MARIO ADVANCE2》绝对值得你一试！ MARIO BROTHERS 又来了！与前作相同，今集将收录有可供多人使 “MARIO BROTHERS” 游戏；无论是过关式游戏 “CLASSIC”，还是供对战使用的 “BATTLE”，都必能让喜欢 “马莉奥” 式动作游戏的你玩个不亦乐乎！

马莉奥与路易任君选择！

除了 “马莉奥” 以外，玩者亦可以在游戏内选择使奇” 的机会将会大大提升。用 “马莉奥” 之弟 “路易”；由于两个角色在操作感觉和动作演绎上都大有不同，因此在同一版内，两个角色将可以给到玩者两份不同的游戏感觉。顺带一提，使用 “路易” 的话，在游戏内遇上传说之 “三色耀奇” 的机会大大提升。







也许是 “饿狼系列” 最后的作品的缘故吧，玩家对 “狼之印记” 的期待度很高。在 snk 尝试把 “饿狼系列” 立体化失败后，回归传统的 2d 画面会有什么样的感觉呢？结果，它并没有让玩家失望。在作品发表以后不久，就能在模拟器上玩到，但直到最近才算是完美模拟。为了感受 “snk 的余晖”，让我们一起重温这款作品。

■ 推荐模拟器：NeorageX
■ 游戏厂商：SNK

游戏故事

在 realbout2 事件里，特瑞战胜了吉斯（终于有个了结~），并收养他的儿子－－洛克（人？）。故事设定在 realbout2 的十年后，主角洛克已经长大成人，不但没有恨特勒，还视他为义父。为了证明自己的能力，洛克展开了挑战的人生。

全新登场的人物

在饿狼系列的众多人物里：安迪、东丈、比成大婶了，可能怕破坏形象吧）都没有在本作登场，例外的只有特瑞，他不但去除了招牌的帽子和红背心，而且招式的变化很大。其余都是全新的人物，当利、还有大家心仪的不知火舞（变中包括不少前作角色的后辈。

超华丽的画面

游戏的画面使用了和 “少年街霸” 相近的漫画风格，令人耳目一新。战斗画面中，角色的招式都进行了特殊的渲染，而超必杀技的效果更加华丽，让玩家感受到视觉的冲击。



■ 推荐模拟器：Visual Boy Advance

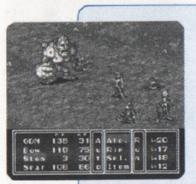
■ 游戏厂商：Capcom

■ GBA上面的龙之勇者！



GBA拥有前作的故事回顾DEMO

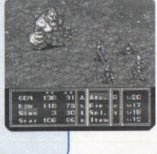
曾于SFC上推出的《BREATH OF FIRE II～使命之子～》，已经在GBA上重新推出，除了画面的表现更胜SFC版以外，同时这款以"龙"为题材的RPG作品，拥有完善的世界观，加上刻骨铭心的故事和其他的新要素，誓要以完美姿态再度出现！现在就让我们来看看他的介绍。



《龙之战士2》的故事

今次的舞台设定在前作的五百年后，主角RYU在边境之村与父亲及妹妹一直过着平稳安定的生活。可是有一天，RYU为了寻找妹妹而到后山去，当他带着妹妹返回村子时，发现村子发生了可怕的事情……RYU的冒险历程因此展开……等待着RYU的又会是什么呢？

阵形



同样地，本集只会有同时四人参与战斗，而战斗时的阵形则可随玩家的喜好编排，令战略性大大增加。

共同体

所谓的共同体，其实是一个饲养妖精的模拟游戏。主角一行人在旅途中会遇到一批希望复兴国度的小妖精，于是RYU等人便协助他们开拓家园。

■角色介绍



RYU

《BREATH OF FIRE II》的主角。与父亲和妹妹相依为命，直至6岁，因为某件事情而成为孑然一身，浪迹天涯。

NINA



是云迪亚王国的第一公主，其品格、礼仪、待人接物的态度均是无从抨击的，但由於背部生有黑色的翼，被视为不吉祥的象徵，所以自幼便被众人所嫌弃。

BOSH

虽然稍为肥胖，但是运动神经很好，性格开朗。与主角相交10年。BOSH一出生已是孤独一人，但是不会自怨自艾，反而自得其乐。

LAND



身型巨大、有外壳保护的LAND属於甲壳族。甲壳族以性格温和著名，但是LAND却没有族人这个特点；LAND年轻时经历了很多危险的事情，但由於LAND艺高人胆大，事事都能化险为夷。

LIMPU

是虎人的女儿，是战斗天才。和其他虎人一样，拥有强韧的体力、如野兽般的灵敏、杰出的本领，使LIMPU在战斗无往而不利。

STEN



属於东方高地民族HIGHLANDER。HIGHLANDER是优秀的战士，其近卫兵团更是由最精英的战士组成。STEN以前也是近卫兵团的一员，但後来被逐出队。

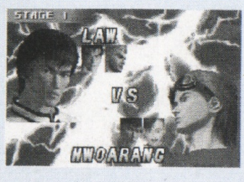
TAPETA

其他人都觉得TAPETA王子很自恋，多说话，爱装模作样，但是TAPETA王子却没有察觉别人对自己的看法。幸而TAPETA王子性格开朗，所以并不惹人讨厌。

ASUPA



草人是世上最长命的种族，在年青时会游历世界各地，年纪大了便会成为树木。在草人之间流传著一个谜，就是「为何自己会存在」，ASUPA为了寻求谜团的答案，寻遍世界。



铁拳原创TAG MODE

本作中的TAG MODE是基本上分为两种，其一是与电脑对手战斗的单人模式（3 ON 3 ARCADE），其二是透过连线与其他玩家作通信对战的二人模式（3 VS 3 BATTLE）。玩家需要在众多角色中选出三人，与对手决一高下。另外，玩家不要忽视选择的次序，因为角色出场的先后与换人是根据选人的次序来定，并非随意选择的。在战斗开始时，首位被选的角色将会先登场，然后在战斗途中只需按"L"按钮就可随时换人，因此玩者选择角色的先后对战术运用上起着重大影响。



■ 推荐模拟器：Visual Boy Advance

■ 游戏厂商：NAMCO

最新模式追加！！

GBA移植版的《铁拳ADVANCE》，除了把轴移动、空中COMBO等系列固有的系统忠实移植外，更加入了3对3的TAG BATTLE MODE，把玩家带入3d格斗的世界。

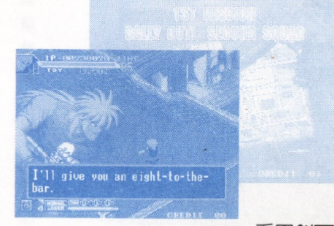
操作系统改变

《铁拳》系列原来的系统是分为左、右拳及左、右脚的四按钮操作，而本作把原来的操作系统作出修改。新的操作分别为A－拳，B－拳，L是在（TAG MODE）中作换人之用，R则为投技。相信可以吸引初次接触《铁拳》，甚至是3D格斗的玩家吧。



PRACTICE MODE

练习模式与其他格斗游戏相若，可设定对手的行动模式，钻研对付敌方各种行动的对策并加以练习。而出招表更是对初学者非常亲切的设计，在战斗前先锻炼好自己吧！



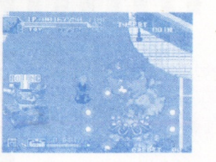
这是一个很老的游戏了，是98年的作品，由当时还是如日中天的snk开发。作为neogeo上的射击名作，"敌后奇兵"以其出色的游戏性获得众多玩家的支持，算是除了metalslug外不可多得的清版游戏。魄力的爆炸场面、简单的操作和丰富的敌人正是此作的魅力所在。画面视点采用斜面45度俯视角的方式，无论从场景上还是玩法上，都和当年经典的魂斗罗2代相似。

游戏故事还是那种招牌式剧情－－正义的战士为了粉碎邪恶的阴谋，只身犯险，以个人的力量对抗千军万马，维护世界的和平（世界警察？），游戏一共有5个任务，每个任务都有大量的敌军等着玩家的来临，解决了挡道的喽罗后，真正的挑战boss就会出现，战胜他就进入下一个任务。

游戏中有四名各有所长的角色，不同的角色在能力方面有差别，玩家可以选一适合自己使用的进行游戏，基本上4个角色的操作差别不大。



通常，清版的射击游戏操作起来都很简单，此作也不例外，简单的射击键、炸弹键和跳跃键就能帮你在枪林弹雨中生存。当出现战车时，只要把战车中的敌军打死，就可以占领它。哈哈，拥有了战车，玩家随意去欺凌弱小吧。然而战车也会耗损，在战车爆炸前要及时跳出，不然就和战车一起见阎罗王去了:P



■ 推荐模拟器：NeoRageX

■ 游戏厂商：SNK

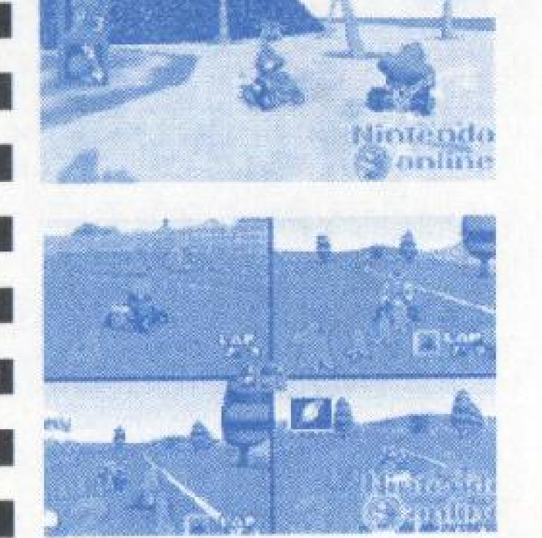


马里奥赛车64

■ 推荐模拟器：Project64

■ 游戏厂商：Nintendo

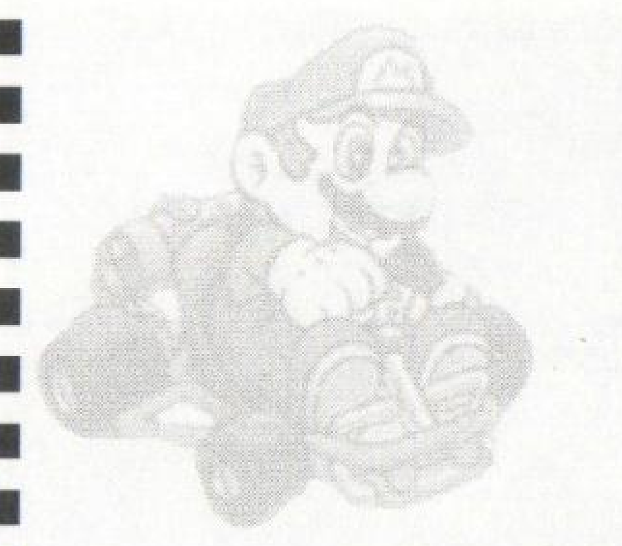
有人这样说，在N64上可以与RR64比美的就只有马莉奥赛车64这款游戏了。毫不过分，RR64可算是N64上最好玩的赛车游戏，当然在对战的乐趣方面与马莉奥赛车64这款游戏相比还有一定差距。马莉奥赛车64是以马莉奥卡通形象面向玩家，虽然没有RR64那种真实赛车感，不过能与朋友们一同比赛也算不错了。

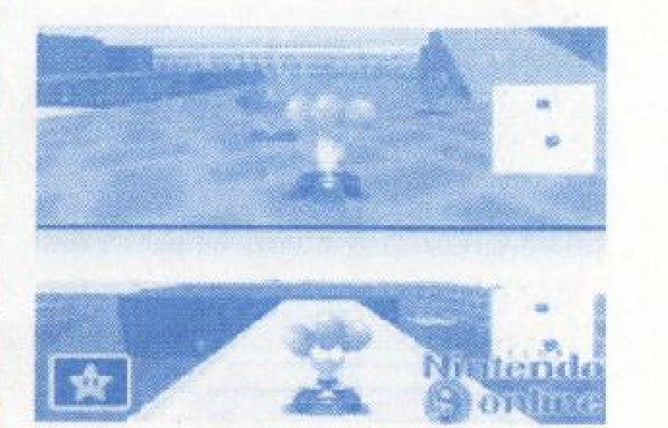




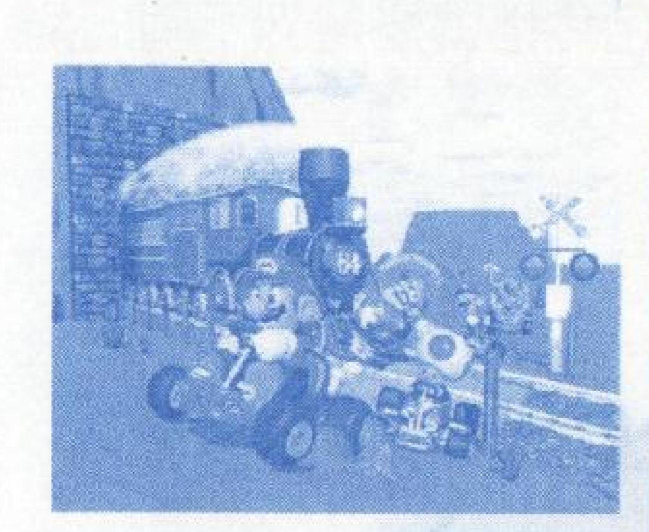


马莉奥赛车64可支持四人同屏比赛哦。游戏中有八位选手可供选择比赛：除了马莉奥、路易两兄弟外，还有公主、耀奇（即是那只和马莉奥一起游戏的小恐龙）、瓦莉奥与游戏“超级大金刚”中的主角大金刚等角色。游戏中有50cc、100cc、150cc几种竞赛模式供选择。其中在比赛中得到如闪电、power香菇、无敌星星等宝物使用后能阻碍对手前进，不过电脑也会回敬你哦。而在时间赛模式，当跑出一定水准（？）就会有挑战者跑出来向你挑战，在马莉奥跑道比赛会是马莉奥，在路易跑道会是路易了，以此类推。不过不要轻视此游戏，以为容易玩就特错大错了，游戏中特别是各种赛道的驾驶、转弯等等的技巧不是一两天能掌握的。









使用过关小技巧：如果拿到强力宝物（如闪电、power香菇、无敌星星）不要马上使用，尽量留到最后半圈或最后关键时候再使用，常常可以从第4、5名升到第1名，这是因为敌人AI都是遇强越强，遇弱越弱。保持第一名并不是最好的，除非你带前许多。而火箭加速（按加速钮即可）通常是反败为胜的关键。







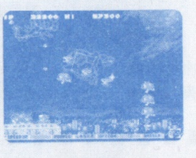
Q版沙罗曼蛇

■ 推荐模拟器：ZSNES

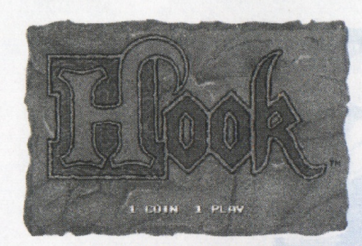
游戏厂商：MONAMI

KONAMI继推出它的杂烩型游戏——KONAMI世界后，又将沙罗曼蛇、兵蜂等射击游戏集合到一起（又是同一间公司嘛），就是下面要介绍的——Q版沙罗曼蛇。

游戏开始就用轻松搞笑的手法介绍故事的内容：一堆（？）企鹅看着电视，而电视里用Q版的形式将沙罗曼蛇的故事描述出来。游戏方法与正宗的沙罗曼蛇大同小异，采用沙罗曼蛇特有的火力加强系统——每当吃到一颗能量球就能增加一格能量（能量格就在游戏画面的最下方），而每当增加到一定数量的能量时，按火力加强键即可加强火力（本游戏采用两键，一为射击键，另外为火力加强键）。而加强的火力效果有加速、副枪、激光、分身、保护罩等。除了能量球外，游戏中还有兵蜂游戏里的特定宝物——各种颜色的铃铛。只要不停地射击铃铛它就会不断地改变颜色，吃下不同颜色铃铛就能得到不同的能力。



既然说是集合了多个射击游戏，所以当游戏开始前会有四位不同游戏的角色供选择。本游戏可以供两人游戏，不过其实是两人轮流的，即一方失败、另一方顶上。主系统为沙罗曼蛇，游戏中夹杂着其它游戏风格，再加上敌我双方在游戏中滑稽的表现，令人玩此款游戏时完全感受不到压力。



■ 推荐模拟器：MAME

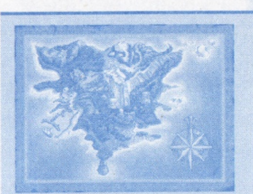
■ 游戏厂商：IREM

铁钩船长

由著名演员"罗宾威廉斯"主演的电影"铁钩船长"。讲述了在一神奇的海岛上有个永远长不大的小孩小飞侠PETERPAN，在一次机缘下认识了女孩温蒂，并一起经历了与铁钩船长战斗。事后小飞侠将她送回家，并时时探望她。因小飞侠在海岛上生活就不会变老，而温蒂则不同，每次探望时都发现温蒂变老了，所以小飞侠决定离开海岛留下陪伴温蒂生活。



晃眼小飞侠PETERPAN已经为人父亲，头顶微秃，再也飞不起了，然而不幸发生了——妖精珍嘉告诉他他的两个孩子被归来的铁勾船长抓走了，在珍嘉与PETERPAN昔日伙伴的鼓励下，一同向铁勾船长发出挑战。这便是游戏故事的大体，你会发现与电影中的角色非常相似，至于谁按照谁改编就不清楚了。游戏一共有五名角色出现，除了PETERPAN之外还有RUFIO、ACE、POCKETS、THUDBUTT四位伙伴参加。游戏属于过关清版型，其中敌方会出现许多为人熟悉的角色。当打破游戏中的木桶或其它的物件时，能得到像垒球、回力标、石头、蜂巢等等的攻击武器，通常运用好的时候能做到一击必杀。而像食物、小精灵等则是增加体力的东西。

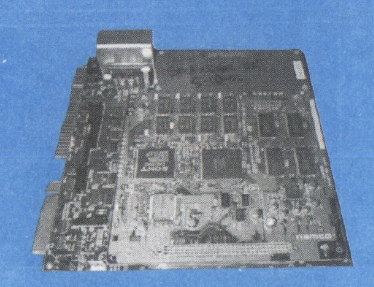


我方角色的使用：当被一群敌人围攻时，如何脱身呢？建议先集中将某个敌人攻击几下，再背对着他，在其没有反应过来时瞬间转身对其攻击，此时游戏我方角色就会使出一脚将其踢飞，如此一来对付其它敌人就不怕围攻了。而当我方角色原地跳起且身体落下来接近地面时，按攻击与跳跃键即可使出该角色的必杀技(如小飞侠PETERPAN就是在空中飞翔一小段距离攻击)。而且不损耗体力，不过若是时间掌握不过时，使出的却是保命招(而且敌人受到该招攻击时，角色会掉血哦)。

System11 介绍及展望

如果要评选2001年模拟器世界大件事Top10的话，S11Emu的发表一定会名列其中。这个在2001年圣诞前夕发表的Namco System11基板模拟器无疑是2001年圣诞ARC模拟器爱好者所得到的最好的礼物了:)

Namco的System11基板可以说是最成功的SONY PlayStation硬件互换基板。在PS家用机发表初期的95年，Namco即使用System11基板制作了著名的3D格斗游戏刀魂和铁拳，一经发售在ARC领域取得了极大的成功。而后不久，利用System11和PS硬件互换性完美移植的PS版刀魂和铁拳也发售成功，为当时PS与SEGA的32位主机SS之间争夺市场的次世代大战立下了汗马功劳。相信国内很多朋友都是因为这几个游戏才开始接触PS的。



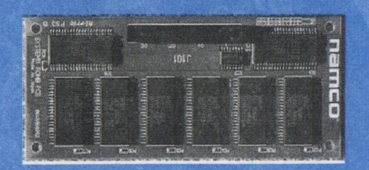
让我们来看一下Namco System11的主要技术规格。

NamcoSystem11使用一颗主频33.8688MHz的R3000A32位RISC处理器，MIPS达到30，拥有内建的4Kb Cache。Sound处理器是Namco定制的sound CPU，代号195，以及额外的C352采样回放处理器和C76效果处理DSP。System11的RAM分成2MB的Main RAM，2MB的VideoRAM和512KB的Sound RAM，负责各自对应的工作。每秒132MB的总线带宽，以及每秒生成36万的polygons的运算能力。定制的几何运算引擎，定制的polygons引擎，内置MPEG解码。支持32bit真彩和无限范围的色盘，分辨率从最小256x224到最大740x480，支持旋转、缩放、扭曲、透明以及淡入淡出。熟悉SONYPS硬件的朋友可以发现NamcoSystem11实际上就是一部ARC化的定制PS，虽然许多处理单元被替换成了Namco的定制元件但最主要的技术规格没有任何改变，这种情况即使和同样都是家用机互换型的ARC基版比如N64的Ultra64，SS的ST-V相比也是有特殊之处的，后两者在各方面都比原型的家用机强化了许多。可能是Namco对System11的处理能力相当自信，也可能是为了在推出ARC版以后尽快推出家用版，System11和PS硬件几乎完全一样的特点是相当有意思的。

Namco对于System11的开发始于1993年。当时SONY对PS的研发已经杀青，而对于在PS研发初期就作为另一主要战略侧重点的PS硬件互换ARC基板也已经得到了像Capcom，Namco，Konami，Taito等ARC巨头的全力支持，这项厂商在后来各自推出了自己的PS硬件ARC基板，它们符合统一标准但是又各自独立。在这些基板上制作的游戏都可以相对简单的移植到PS上，并且很好的保持了游戏水准。SONY通过这一战略来对抗本身就是ARC超级巨头的SEGA，事实证明是相当成功的。相比之下SEGA的ST-V和Model1/2都比家用机SS或多或少的强了那么一点，造成在ARC上很受欢迎的许多大作名作移植到SS上面以后就严重缩水，令玩家大失所望。ARC巨头在自己的家用机上反而无法完美的移植ARC作品，这一点无疑是非常失败的。

说到这里，有的朋友可能已经想到了，1999年次世代ARC模拟器第一弹Impact所模拟的系统正是Capcom的PS硬件互换ARC基板--CapcomZN1和强化的Capcom ZN2。在当时Impact的作者已经开始研究和ZN1/ZN2类似的System11了，但是他们最终发现Namco所采用的加密保护手段和Capcom所用的完全不同，计划只好暂时搁置。但是已经完成的Impact对于以后的PS硬件互换ARC基板模拟器开发所提供的参考价值是无法估量的，S11Emu的作者TheD和Impact小组的关系密切，他之所以可以完成这个在一年前被认为是不可能的任务，Impact的帮助功不可没。

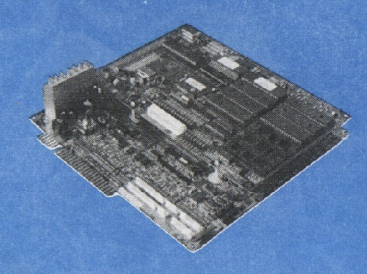
让我们来预测一下S11Emu以后的进展吧。



大家现在使用的S11Emu 0.2alpha，用官方的话来讲只是一个WIP的演示DEMO，没有Sound模拟，而且速度很慢，在GPU模拟上的巨大问题导致了一些游戏的图形残缺。但是我们必须看到，S11Emu的核心已经相当完美。熟悉ARC的朋友可能知道同属于NamcoSystem1X家族的System10基板和System12基板。前者和System11完全相似只是用于很多体感式游戏，而后者只是把CPU频率提升到了48MHz并且大幅强化了Sound回放能力。可以说只要System10和System12的游戏被dump的话，加入S11Emu被支持就如同探囊取物一般容易。

另一方面，由于有了Impact和S11Emu的成功，PS硬件互换ARC基板模拟器的开发经验再次得到了丰富。其他诸如Taito的FX1a/FX1b、Konami的System GV还有Tecmo的TPS基板必能在不远的将来被模拟。

相信2002年的次世代ARC模拟器一定会更加繁荣。



参考网站

http://www.system16.com/

http://www.impactemu.com/

无声模都

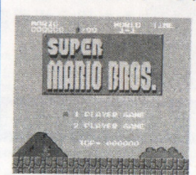
2002.1.6



任天堂红白机经典游戏







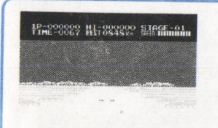
作为任天堂公司的标志和摇钱树，已为公司赚了不少钱。而每当任天堂出新主机时，必有超级马莉奥系列的一款出现。游戏中以寻找宝物，收集金币外加消灭怪物，最后越过重重困难救出公主。

超级玛莉“隐藏人”

想当年人手一卡的游戏，在我国谁不认识。当年KONAMI在街机上推出其第一作后，紧接推出FC版本。虽然FC机能赶上街机效果，不过也将魂斗罗灵活出色的操作感与紧凑的音乐、剧情发挥得淋漓尽致。

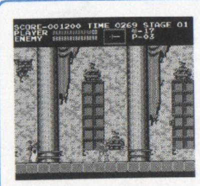


魂斗罗“漫步”



被称为“南极企鹅”的东东。当年几十、乃至几百（几万？）合卡中的一员。游戏方法再容易不过，只要操纵一只小企鹅安全地越过前进道路上的障碍物，来到下个营地。给你老爸、老妈（？）玩也不错^_^

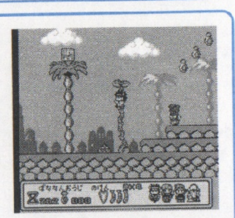
南极大冒险“KGB”



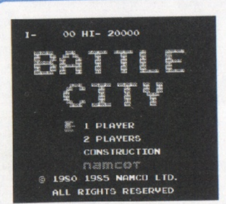
由KONAMI公司在86年始创，以中实际的欧洲为背景，以吸血鬼为题材的清版游戏。自此以后，恶魔城也为玩家所熟悉的作品。故事简单不过就是为了消灭邪恶的DRACULA，我们的英雄--西蒙带上圣鞭独闯恶魔城。

恶魔城“隐藏人”

FC上少有的带RPG元素的ACT游戏。游戏中只要取得一定数量的香蕉宝物就能提高自身能力，就让我们走进香蕉的国度吧！既然说是香蕉王子，那他的体力也用几根香蕉表示，就连续关的密码都用香蕉来表示。



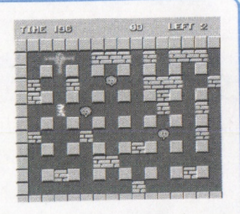
香蕉王子大冒险“漫步”



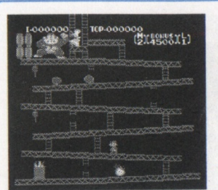
游戏是由玩家操纵自方坦克保护大本营，只要大本营被击破（无论敌方或我方）均为我方战败。游戏中有宝物提供帮助，就在敌方闪烁红光的坦克中，将其击破就有的啦。此后出现的众多版本，都是以其为蓝本的。

坦克大战“KGB”

从游戏改编为漫画、动画的炸弹人，FC时代就有其身影啦。亦是合卡中常常出现的游戏，也为笔者FC机通关游戏之一。不过玩过现在的炸弹人的朋友，想必没有勇气再去玩此作。



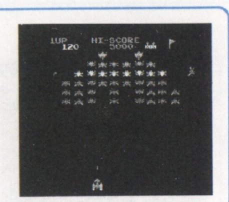
炸弹人 “隐藏人”



Fc主机首发时随机出售的游戏，作为任天堂的“形象代表”之一不用太多介绍吧。还记得在FC出现前，曾经流行一时的GAME&WATCH就有大金刚这款游戏的身影出现。游戏玩法就不说明了，反正怀旧就行了。

DONKEY KONG（大金刚）“漫步”

超经典啊！当FC主机还未出现前，当时流行的街机上就有小蜜蜂出现。游戏其实只要操纵屏幕底下战机左右（只能左、右移动）躲避从上方蜜蜂阵扔下的子弹，且发射子弹将它们消灭，接着再打下一屏略！



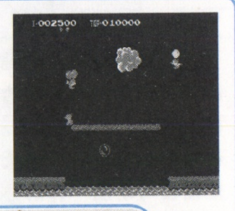
小蜜蜂“KGB”



中文名“双截龙”又名“双龙记”。在模糊记忆中，还好像拍成电影。至于“截”，大概是游戏主角使用的是“截拳道”功夫吧。而且此游戏亦是FC上具有各种招式使出的横向清版代表作。

DOUBLE DRAGO“隐藏人”

当年沉迷于FC机合卡上的朋友一看便知这是啥东东了。就是在那几年FC上涌现大量这样的游戏。在现在看来此类一人或两人共同竞技游戏可归于“准声音刺耳、画面超弱”类。不过收集其ROM也未尝不可。



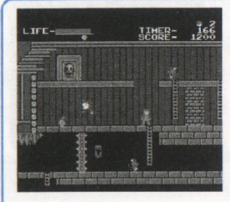
气球大战 BALLOON FIGHT“漫步”

变形金刚“KGB”



D版厂商将其美名为“变形金钢”，其实GAME中的机械人主角就只能组合并不能变形。游戏为横向卷轴射击，开始只有整个机械人的枪部，当击溃敌人时有机会取得身体其它部分。

七宝奇谋“隐藏人”



其游戏性、操作性都一流。游戏的目的是救回被劫持的兄弟，途中要通过各种地下迷宫。当找到兄弟后再集齐钥匙就能过关。越往后关卡场景越多，超难玩。不过如此优秀FC游戏也不照样折服在模拟器加修改器下。

圣火徽章外传“漫步”



FC上经典SLG游戏。有不少迷上SLG的玩家就从此作开始的。故事内容？就是一个“打”字咯！而人物到达一定等级便会转职，还可以二转（第二次转职）。各种兵种相克等基本SLG要素在此作全部体现出来。



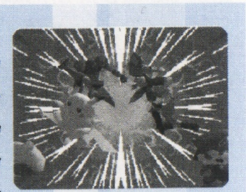
龙珠Z三代主要讲述从二代击败弗利萨到与沙鲁战斗之间的故事。当然也和二代相同为卡片RPG游戏。平时移动与战斗攻击均要挑选卡片。当选好特定的卡片，就能使出与动画一样的必杀技，当年人气很高的作品。

龙珠Z三“KGB”

N64上的趣味游戏——任天堂明星大乱斗



文/刘允



说起任天堂公司为N64制作的多人格斗游戏《任天堂大乱斗》想必许多玩家都应该知道吧！由于N64上格斗游戏相当的少，因此当时该游戏推出造成了不小的轰动，而后来玩家在玩过后更是觉得该游戏是乐趣无穷，造型可爱的登场角色，华丽搞笑的必杀技以及可以四人同时作战的系统无不让玩家感到惊讶！因此该游戏一举成为了N64上的招牌格斗游戏，并且在全球拥有600万套的销售量。

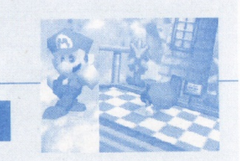
人物出招

大金刚



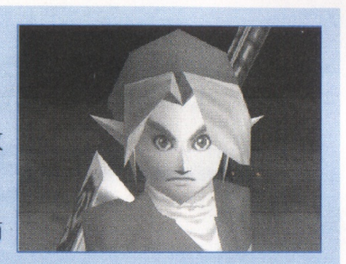
B——巨人重拳
首先，他晃动他那有力的手臂，然后……怦！将对手打飞！
↑+B——大金刚旋转
就类似于桑吉烈夫的旋风拳，特别的是在空中使出的时候，还有直升机的效果呢。
↓+B——地震攻击
用双手拍打地面，将对手震起。

马莉奥



B——火球攻击
扔出他那经典的火球，使对手受到伤害。
↑+B——跳顶攻击
摆出像升龙拳一般的姿势，还可以在对手身上打出金币呢。
↓+B——马莉奥旋风
利用自身的旋转为对手带来连续性的伤害，在对付身形庞大的对手时很有用的一招。例如魔术手和大金刚。

林克



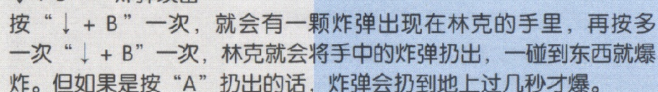
B——回来镖

向对手投掷出回力镖。当然，那是收不回来的。

↑+B——旋转攻击

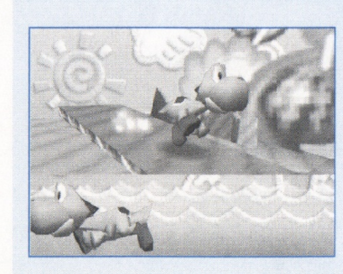
用旋转将敌人击飞，在空中使出有二段跳的效果。

↓+B——炸弹攻击



按"↓+B"一次，就会有一颗炸弹出现在林克的手里，再按多一次"↓+B"一次，林克就会将手中的炸弹扔出，一碰到东西就爆炸。但如果是按"A"扔出的话，炸弹会扔到地上过几秒才爆。

撒母斯



B——蓄气攻击

按着"B"不放，蓄满气后再按一下，就会射出一颗能量攻击对手。

↑+B——螺旋攻击

↓+B——爆弹

放出一颗爆弹，多数用在空中敌人又在你下方的时候。就跟放深水炸弹差不多。

B——生蛋

用舌头把对手卷进体内，然后变成一个蛋再生出来，可以将对手定住一会儿，在多人游戏时挺管用，一个把对手定住，一个进行攻击。

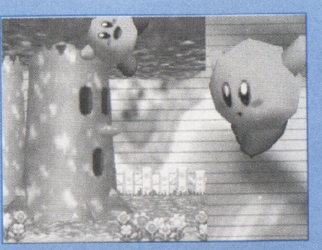
↑+B——扔蛋

把一个会爆炸的蛋扔向对手。

↓+B——下坠攻击

从空中高速坠下，压在对手身上。如果在地面使用，耀奇会先挑起再压下。

主机的辉煌 ILLUSTRIOUS PLAYERS



卡比

B——吸收

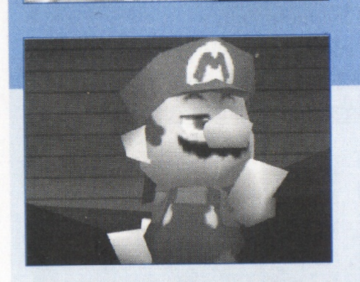
吸收对手的特殊能力，"施夷长技以制夷"。

↑+B——最终剪裁

高高跃起，再用剑劈下，而且还有"剑气"放出。

↓+B——落石

从天空中落下石头攻击对手。



狐狸

B——激光枪

激光枪攻击，可作连续攻击。

↑+B——火狐狸

蓄气后向对手撞去，用方向键控制冲前的方向。

↓+B——能量反射盾

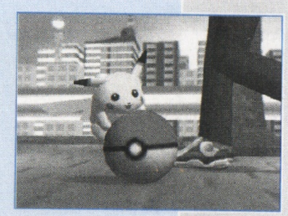
可将对手的飞行道具反射。

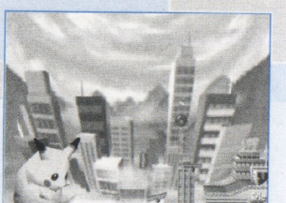


N64

比加丘

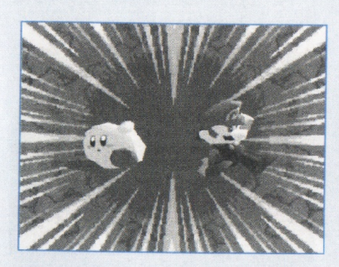
B——电击
发出一束跳动的电流攻击对手。
↑+B——瞬间转移
攻击力不大，但却可用作“三段跳”，在奖分局中很有用。
↓+B——雷击
用雷击打对手，但当对手“有瓦遮头”时不能发挥作用。





隐藏角色和隐藏关：

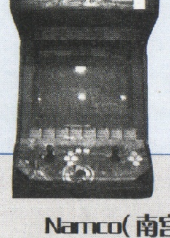
游戏里一共有四个隐藏角色，他们的选取方法是：
Jiggypuff：用任何角色在任何难度下通关即可选取。
猎鹰队长：通关及完成奖分局“speed king”。
NESS：在“Normal”以上难度完成游戏，必须一命不失，不输一局。
Luiji：用八位普通角色完成奖分局的练习关后可以选取。





隐藏关：

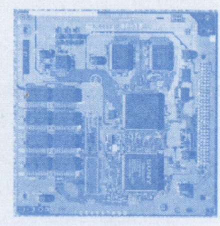
蘑菇王国：用八位普通角色完成游戏一次即可进入。
音乐/音效 测试：完全完成游戏。用所有角色完成游戏一次（包括奖分局）。



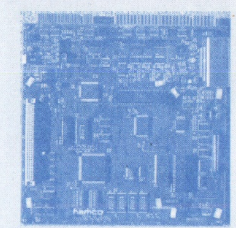
Namco System 11
模拟器 S11EMU 教学

Namco（南宫梦）的名字想必没有人不知道吧？去过游戏机中心的朋友都会经常见到这个字眼。很多出色的游戏机都是使用Namco的基板开发的，可以说Namco是街机中的大哥大，在中国它与SEGA、Capcom、SNK占据了大部分的市场。Namco的开发能力强大，从它手上诞生的基板多不胜数。90年代初NAMCO跟SEGA都看出3D是将来市场的主流，也因此倾全力于3D的开发中。SEGA的Model 3上市后一直占据着领先的位置至今仍无对手，不过价钱过高，一般街机商除了用自己的基板外，最常用的就是NAMCO的System 11、12。

我们先来看看System 11的硬件吧：

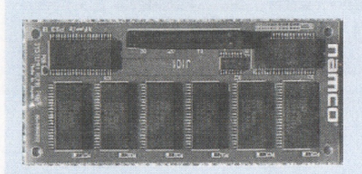


CPU：采用R3000A 32bit的RISC CPU（从图片中看到是SONY生产的），频率为33.8688MHz。总线速度：132 MB/sec。指令缓存：4KB；专用的声音处理器：Namco "195"（声音也有专门的CPU处理强！）；系统内存：2MB；显存：2MB；音频内存：512KB；图像处理器性能：360，000多边形\秒；特殊效果：旋转，放大缩小，扭曲，透明等；解像度：由256x224～740x480；发色数：16.7Million种颜色；其它特点：带有可以设定的几何学引擎，多边形引擎，MJPEG解码器。

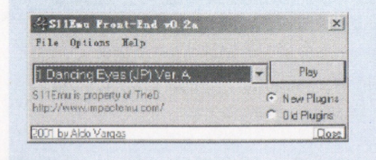


呵呵说了这么多其实我也不太明白，不过System 11是性能强劲的基板是无可置疑的，想想在街机玩SoulEdge的效果吧，而且很多游戏就是采用与PlayStation互换性的基板SYSTEM 11开发的。

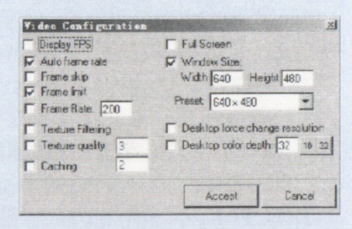
呵呵现在这样好的基板已经能用模拟器模拟啦。Impactemu模拟器小组给我们带来了很好的诞礼物！它就是第一个Namco System 11模拟器S11EMU。



现它在一共支持8个游戏分别是：魂之利刃JP Ver A、魂之利刃JP Ver C、Dancing Eyes JP Ver A、Xevious 3D/G Jp Ver A、Star Sweep JP Ver A、Tekken JP Ver A、Tekken 2 JP Ver B和Kosodate Quiz My Angel 3 JP Ver A。以上只是部分的System 11游戏其它的还有Don Bear Near、Dunk Mania、Pocket Racer、Prime Goal EX、和Point Blank 2。现在的S11EMU只是初步模拟了System 11，模拟器还未有声音因为作者不太知道Namco 195声音处理器的工作原理。



好，我们一起来看看这个S11EMU如何使用吧。



比较简单安装我们的傻瓜版就是啦，需要的文件都准备齐啦。

模拟器有2个主要的执行程序s11emu-newplugins和s11emu-oldplugins。如果你的机快显示卡强的请使用前面的一个，否则还是使用后面的较好。有了模拟器还需要Rom，请把我们准备好的Rom文件放到模拟器的Roms目录下。运行方法比较麻烦需要在Dos窗口中手动打入命令，例如：s11emu-newplugins.exe N（N是游戏的编号用1～8表示）



编号分别是：

1：Dancing Eyes (JP) Ver. A

2：Xevious 3D/G (JP) Ver. A

3：Soul Edge (JP) Ver. A

4：Soul Edge (JP) Ver. C

5：Tekken (JP) Ver. A

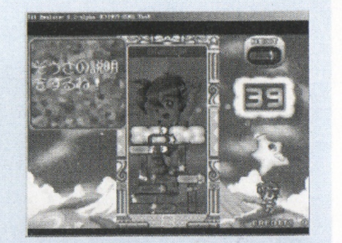
6：Star Sweep (JP) Ver. A

7：Tekken 2 (JP) Ver. B材质

8：Kosodate Quiz My Angel 3 JP Ver. A

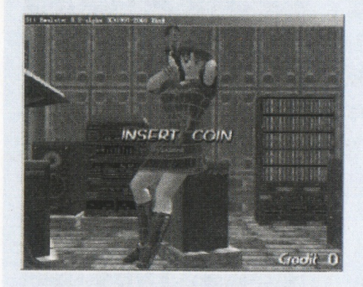
怕麻烦的朋友可以使用Aldo Varges做的模拟器前端，在主介面可以方便地选择是使用New插件还是Old插件。在Options还可以对Video选项进行设定。Fram Skip建议打开，模拟器的速度实在太慢啦。Display FPS显示每秒的祯数。Full Screen全屏模式。Texture quality（纹理质量）调低一点也许速度会流畅些，可是在我测试的机上似乎怎么调速度都不会快多少。据称P3 850 GTS显示卡的就25～30FPS，这些动作游戏应该有60FPS才能流畅地玩。呵呵期待速度的改进呀！







游戏测试结果：



Tekken1 和 2 其实根本不能玩。模拟器虽然读取了 ROM 但图像错误，偶看到的只能叫线条大战吧。

Soul Edge 的 2 个版本都能正常运行，贴图正常。人物精细，有街机上的效果，可惜速度实在是慢。

还就游戏的＂防御键＂没反映，不能防御只能躲闪或进攻。

Star Sweep 完全正常，游戏不是 3D 的速度也挺正常。玩法类似俄罗斯方块。

Xevious 3D/G 立体飞机射击游戏像 PC 的 Xtom3D 战机，图像正常速度稍慢子弹也慢哦。游戏还算好玩，注意打地面的敌人只能放投掷式炮弹。

Dancing Eyes 图像正常，人物精细。这个游戏是玩什么的呢？不太好意思直接说是什么呵呵大家玩过知道。我知道的就是不要让我们的主角被老鼠捉到，并且成功把 MM 的衣服……….呵呵不能再说啦。

Kosodate Quiz My Angel 3 图像正常，不是 3D 的。智力问答游戏不说啦，不懂日文的你 IQ200 也只能瞎猜。

附上模拟器的按键

F1：开始

F3：投币

F7：Test Switch

F8：Service Switch

方向键：上、下、左、右

按钮：A，S，D，F，Z，X，C

Test菜单中的光标键移动：Q，W，E，R

总的来说 System 11 基本模拟出来啦。小问题只需不断修正指令增加兼容性，了解Sound CPU的运作加入声音，最重要是提升速度否则P4也上不了60FPS(想想Impact的速度真爽)。看来新千年是3D模拟器之年，也许不久的将来能玩到VR3呢哈哈。在这儿祝各位模拟器FANS新年快乐，玩到更多好的游戏，当然记得支持我们《模拟时代》！

模拟器教学篇之 Porject64

文/尤因

“Project64”这个 N64 模拟器是由 Zilmar 和 Jabo 历时 2 年开发的N64模拟器，它放出来的之后就像当年的Ultra64一样一鸣惊人。它可以完美模拟其它N64模拟器都不能完美模拟的RR64（山脊赛车 64）、萨尔达传说 2、恶魔城 64 等等多款大作，当我发现这些 N64 上的大作居然能够这么完美地运行，实在太兴奋了。

由于一般的个人电脑只是32位，能够在32位上成功模拟 64 位的游戏机真是难能可贵呀！作者花了不少时间与精力去进行研究哦。一般地这种跨平台的模拟通常使用高阶方式去实现，就是把相关的N64指令转换成我们Pc能识别的指令从而实现模拟，当然这样也会产生很多问题，例如某个游戏能运行但其它的却有问题。从理论上讲最终的目标是要实现硬件底层的完全模拟那么N64模拟器就完美啦！当然这个可能要花很长时间去完成，现在作者已经把Pj64的源代码公开以便等其它Coder也能进行改进逐步完善。

Porject64 介绍

下面详细介绍下这个模拟器：

WIN95 以上操作系统 +PIII 600 以上 CPU+16M 显存的 D3D 显卡。推荐安装 Directx8.0。模拟器支持 P3 的 SEE 指令，MMX 指令以及 AMD 的 3D Now！指令，很多效果都需要这些指令的支持，没强大的 CPU 就………Pj64 对显卡的要求也很高，不是所有的显示卡都可以。官方推荐的显卡：Riva TNT，Riva TNT2，GeForce，GeForce 2，Geforce 3，ATI Radeon 有问题的显卡：Matrox G200 G400,ATI Rage Pro，voodoo1，voodoo graphics，voodoo 2,Voodoo Banshee。

以前曾经不可一世的Voodoo被打入冷宫落。有问题不等于完全不能用，比如Voodoo你还是可以用D3d插件来运行试试的，先把桌面颜色设定为16bit。在1.40版的Pj64中不再支持OpenGL插件,它是不完善的如果非要用请试试1.30版的Pj64。

Pj64的界面如图比较简单，只有一排文字菜单剩下的就是游戏列表窗口啦。要玩游戏先要设定好Rom的目录，打开File选择Choose Rom Directory再选择你存放Roms的目录就可以啦，Pj64会把找到的Rom显示在列表窗口中。这里还得提醒大家N64的Rom有许多不同的Dump版本，并不是每一个都能在模拟器上运行，Pj64本身就有记载游戏的数据如果你的Rom不能被它识别就不能玩啦。请看游戏列表窗口中的几个说明：File Name（Rom文件名）、Status（Rom的情况，如果是Compatilbe就表示该游戏被支持能玩、Issues的会有些小问题、Need x x x Plugin 的由于插件未支持多数不能玩. Not Supported与Unknown的就是玩不了的）

各项设定的讲解

菜单中的Language可以更改语言，不过用处不大并且没有简体中文语言。

要对模拟器进行设定请依次点击Options－>Settings，下面简单讲解一下。

Plugins：可以选择Pj64所使用的各种插件，如果发现有问题大家可以尝试着试用不同插件，特别是声音插件。有些插件能提高速度，如果你的速度太慢可以选择No Sound以提升速度。Input Plugin建议选择N－Rages的Direct－Input，某些游戏需要记忆比如恶魔城选择它才能使用N64的记忆手柄。

Options下的设定最好不要随便更改，N64 4MB Expansion Pak：N64的附加Ram扩展卡默认使用。

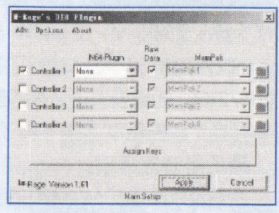
Directories模拟器的目录设定，可以更改插件的目录以及Roms等其它目录。

Rom Selection可以对列表窗口进行自定义配置，一般无需改动 。

以上各个设定完成后，可以进一步对Pj64的图像声音插件进行详细设置啦。

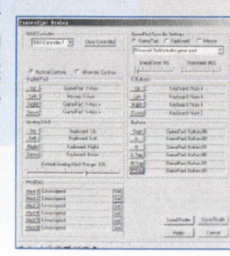
Porject64

Porject64



按键设定

点击OptionsConfigure ConTrollers Plugin。这里我以N－Rages的插件做例子。你会看到如图共可以设定4个Players的按键。N64 Plugin共有3个选项分别是None，MemPad（记忆插件），RumblePad（震动插件）。如果你玩的游戏需要储存进度如恶魔城请选择MemPad，如果你有Ps的震动手柄可以选择RumblePad插件，我测试过RR64赛车能体现到震动效果哦。选择好后点击最下面的Assign Keys进行按键设定，右上方可以选择使用手柄键盘还是鼠标进行操作，选择合适的控制方式后点击下面的N64按键设定并依次输入你需要的按键就可以啦，完成后记得按Apply保存哦。



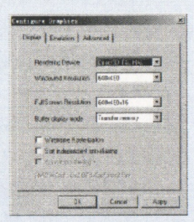
图像设定

Options－>Configure Graphics Plugin。这里以自带的Joba的Direcot3D7 1.40插件做例子。Rendering Device选择显示方式，如果你有Geforce类的显示卡请选择D3d T&L HAL，否则选择D3d HAL好啦。Windowed Resolution解析度建议不要太高。Full Screen Resolution全屏模式的解析度。Buffer Display Mode显示缓冲模式，建议不要修改，如果你的机器足够强就选择Triple Buffer吧。Sort Independent anti－aliasing抗失真类似于高级显示卡的FSAA功能，要显示卡支持才能选择。Anisotropic Filtering各向异性过滤令都图像更为清晰，需显示卡支持才能使用。Emulation中没什么重要设定，Texture Format纹理、贴图的质量，建议选择16bit就够啦。Enable Fog打开雾化功能。Geometry Transforms选择Internal，在全屏玩游戏的时候，可以把画面拉伸到满屏，视觉效果很好！Advanced选项的内容是为修正一些特殊错误而设定的，没需要请不要修改。

声音设定

Options ->Configure Audio Plugin。这里以自带的Joba的DirectSound为例子。设定就2项

Sync Game To Audio 打开声音同步，当上一个声效播放完毕再继续下一个声效。一般都能较正常的工作，但在某些游戏中会出现问题。



Logging To wave File 把声音输出成WAV文件。

附带Pj64 的常用热键

ESC：在全屏于窗口模式之间进行转换

F1：Rest

F2：暂停

F3：截图

F4：开启FPS Limit

F5：SAVE

F7：Load

游戏共可以存11个不同的档，在System最下面的选项可以选择存档位置。

模拟器测试：

首先说说我的配置CII 900+GF2 PRO 64M+ 256RAM+ Sblive(声卡)+WIN98SE2+DX8.1其中显卡进行了超频(415/210)。如果没有这么高的配置，玩这个模拟器就非常不爽了。

最后是游戏测试。

所有游戏都是在640X480的窗口模式下进行，括号中的数字是游戏运行的速度，达到60就是正常，这些数据可能在其它机器上会有不同的结果，所以仅作参考。

完美模拟：quest 64【90】，星际火狐64【60】，WAVE RACE 64【55】，萨尔达1【60】，萨尔达2【100】，RR64【55】，马里欧64【60】，马里欧赛车【50】，炸弹人64【70】，斗士的命运【80】，007金眼睛【40】，泡泡龙64【130】，Rakuga Kids【50】，1080 Snowboarding【45】，AeroGauge【100】，Bio F.R.E.A.K.S.【60】，Forsaken 64【100】，F-Zero X【60】，Getter Love【70】，恶魔城64【40】

附带萨尔达2的FSAA抗锯齿



Porject64

模拟器霸主 MAME介绍

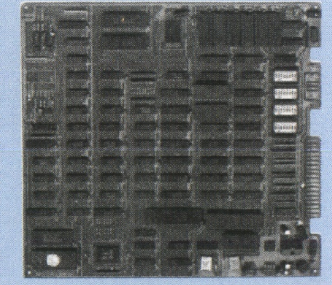
文/EZ 大猩猩 (http://www.emu-zone.net)

序：

如果一个自认为有资历的模拟器玩家说没有在mame平台上玩过游戏甚至没有听过mame的大名那么我就可以毫不犹豫的给他来个潇洒的874，在上一期的文章中我有提到过mame小组，今期就来具体的给大家介绍一下这个可以说最伟大的街机模拟器。

M.A.M.E，多机种街机模拟器Multiple Arcade Machine Emulator的简称，官方网址是http://www.mame.net，最初的0.1版诞生于1997年2月5号的23：32分，（瞧瞧老外是不是记性很好？ ^ ^）最新的版本是0.57，官方版本已经支持了1843个完全不同的游戏，如果算上各个游戏的各个变种版本，那么在模拟器长长的game列表中我们总共将看到3229个ROM，想想这是多么壮观的情景～～事实上mame也是目前支持范围最广（不论从时间跨度和厂商跨度来说都是）的模拟器。而mamedev小组的组长Nicola Salmoria的梦想是让所有曾在街机历史舞台上出现过的游戏都在mame中浴火重生，并且承载在mame这艘诺亚方舟上传承给后代，生生不息～～～！！

mame起源于Nicola Salmoria于1996年圣诞前夜开工的一个单游戏模拟器(这里所说的单游戏是指那种因为人气极高而被移植到各个平台上的游戏，例如namco经典的吃豆人--pacman就在各个街机平台上反复移植，为了模拟这些不同的吃豆人，就需要开发这样的跨平台的模拟器)，nicola的梦想是何时形成的我们无从得知，但是到了1997年一月份，他就把这个



单游戏模拟器并入到了 mame-- 这个实现他梦想的多机种模拟器的开发中去了。早期的 mame 比较的羸弱，支持的游戏多是多但是不出彩，而且模拟的效果让人不敢恭维，因此在单机种模拟器面前抬不起头，最典型的例子就是当年大家都愿意用 callus 来玩 cps1 的游戏而把 mame 放在一边，因为那时 mame 的 cps1 声音驱动远不如 sardu 给 callus 写的驱动完善。不过 mame 慢慢的挺了过来，现在 mame 的开发已经走上的正轨，不光在模拟的数量上，在模拟的质量上也是近乎无可挑剔了，唯一的不足就是 -- 由于支持的游戏数据太多使得启动文件太大了 -_-0……

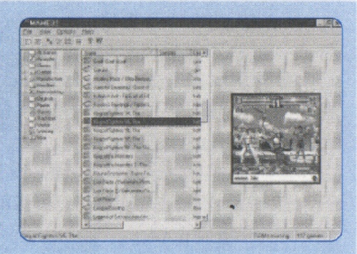


虽然我们大多数人用 mame 来都是为了玩那些曾经给予过我们快乐的已经在机厅消失了的古董级游戏（比如小蜜蜂吃豆人……）或者是那些在机厅里仍然人气很高的游戏（在国内最最典型的例子就是拳皇系列）（当然我们也不排除 nicola 最开始和我们的动机一样：D），这些只是 mame 表面上的作用罢了，开发 mame 的主要目的是为了全面的记载街机游戏的历史，包括硬件和软件，Hmmm，是不是感觉很神圣伟大，有种史记的感觉吧?

mame 的发展历史：

0.37b15 之前的 mame 都是 dos 版本的，b15 之后所有的代码都已经 win32 化了，不过走的仍然是命令行的老路子，而且仍然保留着 for dos 的版本。

关于 mame 的工作方式，上期文章中我们大概的提到了两点，即精确模拟和驱动解密。具体一点说就是 mamedev 小组那些高人们认为既然要记录历史就要完全的忠于历史，由于 PC 显卡的渲染问题使得任何使用 PC 3D 加速芯片的模拟器都不可能做到画面上的像素和原来的硬件一一对应，因此 mame 从来不支持那些能使得画面变得更适合我们的 PC 显示器的算法来对游戏进行优化，这点大家只要用 mame 运行一下一些早期的 2D 游戏就能有个感性的认识了，被诸如 2xsai、supereagle 宠坏了的我们会有一种惨不忍睹的感觉：P



至于驱动解密方面，上期的文章中已经说的很清楚了，这里就不再赘述，不过要提到的一点是，这只是 mame 小组官方坚持的信念，开放的源码和公开的机板解密实现方式（如 mvs 机板对加密图形 CRom 进行解密的实现代码就在 neocrypt.c 中）使得我们自己开发和编译的时候可以尽管的把它们当作耳旁风。

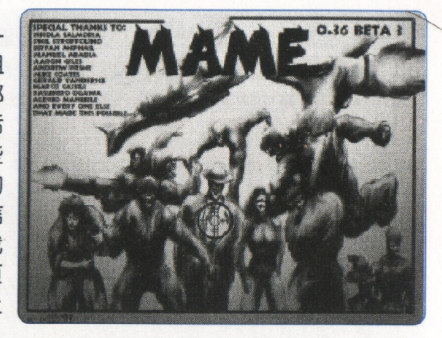
mame 的管理特色：

纵观目前几个在开发的大型的街机模拟器 raine、impact，mame 等，mame 的项目管理是最成功的，这应该归功于 mame 教父（模都里某人对 nicola 的近乎崇拜的称呼，不过好像让这个模拟器带上了黑社会性质，赫赫：P）天才或者说严谨、有条不紊的管理。

* 版本的制定和 W.I.P：

由于 mame 每个版本的开发时间不定，所以一开始采用的是正式版本发布制度，即一个内部版本成熟到一定程度后才向公众发布，这样一来每个版本间无规律而又悄无声息的开发周期让 fans 们等得痛苦万分（最长的一次长达四个月），为了缓解模拟器爱好者漫长的等待，mamedev 小组从 0.33 版起改为了 beta 版发布制，即每两到三个星期发布一个 beta 版本前面缀上主版本号，如 0.35b13 即表示 0.35 版本 mame 的第 13 个 beta 版。

同时为了不至于让爱好者们太过于寂寞，mamedev 小组还开辟了



W.I.P 页面，wip 是 work-in-progress 的缩写，即小组把正在开发版本的动态都公布在 wip 页面上，包括谁提交了什么驱动，哪些游戏将在下一个版本的 mame 中被支持等等信息……当然了每次吸引我们大多数玩家去看这个页面的动力主要还是那些让人热血沸腾的游戏抓图，当你看到当年让你在机厅里废寝忘食的游戏将被下一版 mame 支持的时候，那种激动的心情是难以名状的：）

mamedev 小组制度：

俗话说的好："众人拾柴火焰高"，光靠 nicola 一个人的力量是不可能完成他的梦想的，So team work is necessary。很多天才级的程序员经过严格的考核加入到了以 nicola 为组织者的 mame 开发队伍中，形成了 mamedev 小组。小组成员目前有 100 多人，除此之外仍有很多志愿者希望加入到小组的开发工作中来，小组内部成员的具体分工如何我们不得而知，不过从团队协作和软件工程的理论来看肯定还是按照"闻道有先后，术业有专攻"的基本原则在划分工作。小组成员平时各自有自己的工作和生活，定期或者不定期的向小组提交相应机板的驱动。说到提交驱动，有个人就不得不提，那就是 Aaron Giles，在他加入到 mamedev 小组这四年多的时间中，他提交了多达 202 个驱动！（不折不扣的英雄母亲^）并且也是他把 mame 源码从 dos 平台搬到了 win32 平台上，因此对于 mame 的发展来说，Aaron 和 nicola 可以说是一个都不能少：）

Mame 的附件 / 工具：

CHEAT.DAT：作弊数据，官方站点：http://cheat.retrogames.com/，放置在 mame 的根目录下，由 Martin Pugh 和 The Ultimate Patchers 负责更新，当然我们也可以自己手动搜索和添加最新的金手指作弊码。

HISCORE.DAT： 最高记录数据，官方站点：http://www.mame.net/hiscore.html，放置在 mame 的根目录下，由 veg 和大量的热心玩家提供数据和更新，为那些没有最高分记录管理功能的游戏提供记录和读取最高分记录的信息。

HISTORY.DAT： 历史资料数据，官方站点：http://www.sys2064.com/utilities.htm，放置在 mame 的根目录下。由 Sys2064 的 Till 负责更新的这个东东，对于想要研究 rom 历史的人来说是最有价值的了，在 mame 的界面中我们可以随时将它调出来，包含了小帖士、游戏背后的历史等等可以说是花边信息这样一些东西。这些东西乍一看没有什么，但是细细品味能让我们感到这些模拟器背后的故事才是构成模拟器历史的主角。

MAMEINFO.DAT： MAME 信息数据文件，放置在根目录下，官方主页：http://www.mameworld.net/mameinfo/，用于在游戏中显示 rom 的相关信息和模拟时出现的问题列表，由 MASH 和众多的测试者维护更新。



这里需要说明的是，history.dat 和 mameinfo.dat 都有日文化，而且写得跟英文原版还不太一样，同样包含了很多的奇闻轶事。真是很期待中文版的 history.dat 啊～：）不知道有没有人愿意吃这个螃蟹？上 M 的文本的汉化可不是件轻松的事情呢～

由于 mame 走的是完全免费而且公开所有源代码的路子，出现大量非官方的编译和改版是不足为奇的，其中涌现了不少经典之作，由于版面关系，留待大家发掘或等我下次的介绍（骗稿费:P）。

趣谈：

有意思的关于这个简称 mame 的读音：前两天在无声模都的电子小组里面看见有人讨论这个问题，当时还觉得这个东东真是仁者见仁智

者见智了，肯定又会像linux到底是叫“李牛克斯”还是叫“莱牛克斯”或者是“李那克斯”一样没有一个固定的说法，不过居然在mame改版后的主页上找到了答案，页面上的说法非常的滴水不漏－－英文官方的叫法是“meim”，当然别的语种由于按照自己的发音习惯发音因此可能会有所不同－－教父Nicola Salmoria严谨的思维和严密的组织性由此可见一斑

最后，这里摘抄一段无声模都新闻中放出的history.dat中记载的故事表示对那些无私的默默的为模拟器作贡献的人敬意：“1999年2月9日：让我们看看一个真·模拟器疯子挽救为了拯救那些老掉牙的街机游戏的"所作所为"。

Fire One是1979年的游戏了(跟我一样"老"－_－)这个dumper为了拿到这块街机版，开车5个小时(还是单程)去一个屋顶漏雨的车库(已经用作猫窝了)。拿到手时定睛一看，有一半的eproms针脚已经生锈腐蚀，气味也很难闻(他倒是该把这块板子寄给模拟公敌IDSA啊，看他们有什么话说)。



尽管如此，他还是成功的dump了这个游戏并提交到MAME。不过遗憾的是，这个游戏仍然没有声音sample，也许永远不会有声音了，因为板卡基本上都坏掉了。

顺便说说为什么需要采样文件。有两种情况，一是基板所用的声音芯片没有被支持；二是早期游戏(比如这个Fire One)声音电路本身是以模拟方式而不是数字方式工作的。”

最后，依然是俗套的鸣谢：

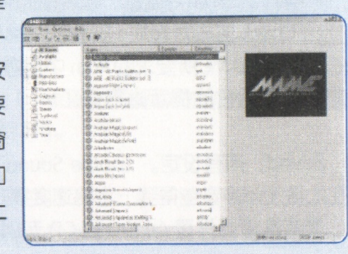
bow to：wario，Ewing，无声模都，Emuzone……

模拟器教学之MAME篇

玩家非常熟悉的模拟器泰斗MAME终于推出了官方的新版，为了庆贺这振奋人心的事情，笔者在此为大家作个简单的教学，希望大家喜欢。

官方的MAME有Dos版本，但现在已经没多少玩家愿接触这复杂的dos命令了，所以dos版在此不作介绍，还是介绍MAME的win版ＢＢMAME32吧。

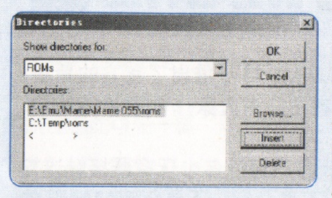
MAME的介面，如图最上面的文字菜单，其下是图标显示方式已经窗口列表等选项的快捷方式。最左面的游戏分类列表，你可以很方便地以分类地方式找到某个MAME游戏，ALL GAME（列出所有游戏）、Available（拥有的游戏）、Clone（克隆的ROM）、Custom（自己设定的分为喜爱玩的和已经玩过的游戏）、Manufacturer（按制作厂家分类其中有详细的列表）、Neo-Geo（这就是支持的Neogeo游戏列表）、Non-Working（不能玩的游戏）、Year（按年份划分游戏）呵呵这些是主要的，其它的就不说啦。右上方的窗口是游戏的预览画面，你必需加入了SNAP才能看到。到0.57为止MAME总共支持3229个游戏。



关于设置方面，我们之讲解通常需要更改的内容：

ROM路径：进入options/directories，点击Insert按键，在跳出的对话框中选中你的ROM目录，选好目录后点OK退出到主界面，按F5键刷新一下，MAME就会在你所指定的所有ROM目录内进行自动搜索，并在主窗口左方目录树available子项中显示出可用的游戏，双击该游戏名即可执行之，但若游戏名称前的小图标是一个红叉的话，说

明该游戏无法正常模拟。



MAME 可以为每一只游戏进行独立的设定并保存其设置，方法很简单用鼠标右键点击游戏的名字，再选择 Proterties 就可以为该游戏进行单独的设定啦，下面将对每个设定进行介绍

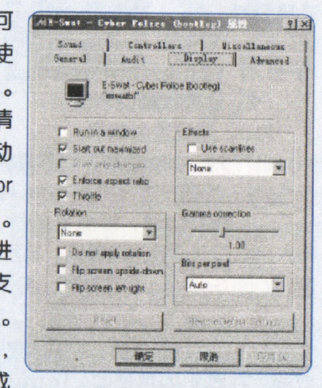
General：显示游戏的信息，包括 CPU 的类型，声音芯片的类型以及解析度与颜色数。

Controllers：控制器设定，如果需要使用手柄，请勾上 Enable Joystick Input 选项，某些游戏还可以使用鼠标，只要勾上 Enable Mouse Input 它就可以啦。

Audit：Rom 校对信息，检查你的 ROM 之后符合 MAME 的要求，如果 Rom Check 信息为 Failed 就表示 MAME 不能识别该 Rom，Details 中有信息的说明 MAME 所要求的 Rom 中包含那些文件，各文件的 Crc 是多少，大家可以根据它的提示进行修正。

Sound：声音设定。Enable Sound 为是否打开声音效果。如果速度实在太慢关闭声音能得到一定的速度提升。SampleRate 为声音的采样频率，最佳选择当然是 44100 的 CD 音质啦。

Display：显示设定。Run in a Window 以窗口方式运行游戏，Start Out Maximized 以全屏方式运行，Enforce Aspect Ratio 保持屏幕的高宽，建议打开，Rotation 旋转，有些飞机游戏如 CPS1 的 Varth 战机可以用此选项令到图像回复正常。选择分别有 2 种方式：ClockWise 顺时针选择、AntiClockWise 逆时针方向旋转。Effect 效果的选项有 Use Scanlines 使用抽线方式，可以在下面的下拉式菜单中进行选择。使用抽线模式运行游戏能得到较好的速度。Gamma Correction，Gamma 修正选项可以修正游戏的颜色。



Advanced：高级设定有很多可以调整的东西哦。Use DirectxDraw 使用直接写屏方式，当然是打开啦。Triple buffer 三线过滤，图像会更为清晰些。Match Game Refresh Rate 自动适应游戏的刷新频率。Sync to Monitor Refresh 与显示器的刷新率同步。Stretch Using Hardware 以硬件的方式进行图像的拉伸，这个必需要显示卡支持才能用，Tnt 系列的显示卡都可以。Resolution 解析度，Size 为屏幕大小，Depth 颜色深度，这 2 项都建议设定成 AUTO 否则某些游戏会出问题。Full Screen Brightness 全屏时的亮度设定，可以直接调整参数，调得越大就越亮。Aspect Ratio 屏幕的大小比例，一般无需要修改。

Miscellaneous：杂项设置。Enable 为打开游戏的作弊选项，当然你要有相对应 Cheats 文件才能使用。

MAME 的其它功能介绍

游戏录像：MAME32 提供的附加功能中，录制游戏录像也是非常有趣的。使用方法在选定游戏后直接在菜单中选择 ""Play and record Input" 并正常退出游戏，要从新查看录像只需要在文件菜单中选择 "Playback Input" 并选取相应的 INP 文件即可。需要注意的是使用 INP 需要录制和播放的 MAME 版本号需要一致，否则将不能正常工作的哦。

MAME 的基本按键作：

3/4：1P/2P 投币键；

1/2：1P/2P 开始键。

P：游戏暂停；

Shift+P：游戏暂停，同时显示下一帧，可以配合F12 来抓取需要的游戏画面；

F3：复位键；

F4：显示游戏所用调色板；

F9：动态跳帧调节键；

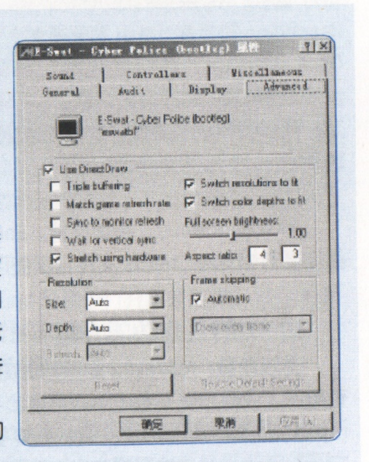
F10：游戏速度调节；

F11：F9、F10 功能的状态显示开关；

F12：抓图，游戏抓图以 PNG 格式储存在<SNAP>子目录当中；

~：控制台键，呼出菜单后，↑、↓键选择功能，←、→键调节大小。可供调节的选项有：总音量，DAC 数码音效音量、FM 音源音量、画面 Gamma 和亮度等，也可以用手柄方向键来操作；

TAB：游戏配置键，按第二次取消。在呼出的菜单中，Input (general)用于配置通用键盘、手柄控制设定，Input(this game)用于配置当前游戏键盘手柄控制设定；



此外，在此菜单中比较常用的功能还有：Dip switches：模拟基板上的打码开关的选项，用于设定游戏难度、玩家拥有的人数、加机分数之类的，以前是只有街机老板才能进行的操作哦。可以按F2 进入设定程序。

Game History：显示当前游戏的历史，需配合 history.dat 使用；

Cheat：作弊功能，进入其二级菜单后，第一项 Load and/or enable a cheat 是载入已经预设的作弊选项，如果你在 MAME 目录下放有专门的作弊数据 CHEAT.DAT 文件，就可以载入其中对应当前游戏的作弊项

ESC：退出模拟器请小心使用：D！

PC Engine 的模拟介绍

作者 /mr.e

大家知道 Pc Engine 这部主机吗？它是NEC公司于1987年7月发售的，那个时候 SFC 还未诞生，能与之做比较的就是 Fc 啦。

让我们看看 Pc Engine 的硬件：

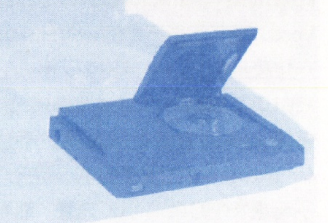
CPU:8bit，频率为 7.2 Mhz，另外还有位数为 16bit 的定制色彩处理器负责影像的处理。

主机内存：8K(主程序区)+64K(Video RAM)。

影像机能：最大分辨率为 512x256，512 色调色板，同屏显示16 色。

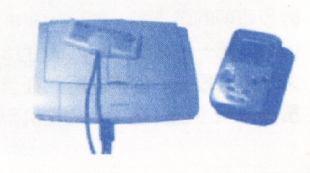
音频机能：采用卡带是 6 通道立体声 22,05KHz，采用 CDROM 则声音频率提升到 44,1 Khz。

最为厉害的是它竟然采用了 CDROM 作为媒体，这恐怕是在当时最超前的做法啦。PC ENGINE 是世界上第一台采用 CD-ROM 的 8bit 游戏机也是唯一的哦呵呵。在当时虽然 Pc-E 只是1部 8bit 的主机但性能远超 Fc，某些地方达到 16bit 主机的机能啦。支持 CDROM 使得它可以采用 Audio CD 作为游戏的背景音乐，效果比 Fc 的强 100 倍。虽然它那么出色但没能在当时流行起来，主机在 97 年停产啦。但是我们不会忘记在它上面推出过的经典游戏（恶魔城血之轮回，天外魔境等）。Pc－E 主机型号很多，最早的一种只能玩卡带（其卡带容量很小），后来的型号加入了 CDROM 可以运行光盘游戏。在 90 年 NEC 还发售掌上的 "PC ENGINE-GT"，采用彩色的液晶显示，使用与主机相同的 HU 卡带。现在我们只能从图片中找到它们的身影啦。



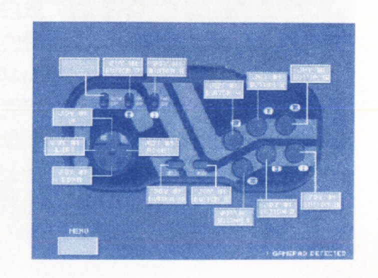
在很难找到的，所以如果想领略一下那些不曾玩过的经典游戏只能用模拟器啦。Pc－E的模拟器不多而Magic Engine就是最好的一个。第一版的Magic Engine 0.8于1997年4月15日出现，当时的它就能毫不费力的玩出将近90%的PCE游戏！1997年10月23日0.91版问世，作者增加了对CD-ROM的支持！同时也支持VESA以及5人同时游戏的功能。模拟器的作者是法国人David & Cedric Michel。另外Magic Engine并不是一个免费的模拟器，未注册的版本只能玩5分钟。其它出色的Pc－E模拟器还包括：JamSponge和Mr Kipling制作的HU6280、Jens Ch Restemeier与Edward Massey制作的Vpce、另外不能不提的还有Hu-go这个模拟器它可以支持Zip格式的ROM以及ISO＋Mp3的游戏格式，很多朋友都用它玩过恶魔城。不过Magic Engine始终是最好的，用它几乎玩遍所有的Pc－E CD游戏，而且声音的模拟度很高，图像清晰流畅。但因为Pc－E的CD比较难找到而且难以刻录成功，所以有不少人为此感到烦恼。现在我们有了新版的虚拟光驱DAEMON3.0能完全支持CD的虚拟，那么我们手头的映像文件可以复活啦，虚拟将不再是问题。下面我将以Magic Engine为例子做一个介绍。

首先要有Magic Engine模拟器，其最新版为0.99beta1版，最近还要出了新的版本。我推荐大家用0.98版，当然未注册的版本只能玩5分钟，不过你可以用重复取进度的办法玩下去，如果大家得到注册版也请不要随便散播哦。另外还需要几个不同类型主机的Bios（原是一些启动的插卡，类似HU卡）分别是Syscard1.pce、syscard2.pce、Syscard3.pce，当然我们制作的傻瓜安装版已经准备好Bios啦。因为要使用虚拟的方法来模拟Pc－E的光盘所以还需要安装Daemon 3.0，其安装程序使用了微软的压缩包文件如果有问题请先安装补丁instmsia.exe。本期杂志中附带了Pc－E版的恶魔城血之轮回的完整Fc－E的光盘很特别，第一轨道为CD，第二轨才是ISO，第二轨以后的全部是CD音轨。有些游戏的最后一轨也是ISO。所以如果把Pc－E光盘放入光驱中会识别Audio CD其数据部分都是隐藏看不见的。这也是为什么它那么难刻录成功的原因，似乎只有CDRWIN这种工具才能完美地把由网上下载的CUE+ISO＋Mp3还原成功。有了Daemon就方便啦，大家用鼠标右键点击右下角的图标，找到Mount image这个选项，然后打开恶魔城目录中的CUE文件。Daemon会根据CUE文件中的内容模拟出Pc－E的CD。



Magic Engine的部分设定必需手动修改Pce.ini。大家先找到［cdrom］一段内容，其中的drive=x是设定玩游戏的时候读取的那个CDROM中的数据，大家根据情况选择"0"代表第一个光驱，"1"代表第二个光驱如此类推。推荐大家把Daemon虚拟光驱放在第一位。如果要修改模拟器的声音频率找到［sound］段的设定，把frequency=xxxxx改为你要的频率(由8000khz－48000khz)。如果显示卡为Tnt系列可以进一步修改Video的设定，找到[video]下的zoom=x，"0"代表软件缩放，"1"代表硬件缩放。懂英文的玩家可以根据ini文件中的提示进一步修改设定，修改后记得要存档哦。如果使用Win2000的玩家还需要安装w2kaspi的补丁才能读光盘。

设定好后我们启动Magic Engine吧。呵呵，介面简单易用哦，进入后先别急着玩，需要先到“Config”选项中设定好按键。还支持5打呢！设定方法很简单，先选择你需要修改Player？的按键。按“Enter”进入修改，用方向键上下左右移动光标到需要设定的位置，按“Enter”键并键入你需要的按键就能完成修改。如果有手柄可以直接使用。设定完成后按“Esc”退出







"Config"选项。选择"Load Rom"能打开Pc-E的卡带游戏文件，Pc-E的卡带也不缺乏好东西哦。要玩CD游戏请选择"Boot CD"，再选择"System Card 3.0"



然后按下设定好的"Start"键，出现"Just a Moent"的字样稍等一会就会出现游戏的画面啦，呵呵好好怀旧一下吧。

最后给出一些Magic Engine的热键。

"F1～F4"把当前进度储存在第1～4格。"F5～F8"从1～4格中读出存档。F9打开或关闭声音。

"F10"打开或关闭声音插值运算。"F11"放大或缩小屏幕。"F12"打开"Tv Scanline"模式。"BackSpace"截图。"Pause"暂停模拟。"～"键关闭CDROM的PCM音效。"TAB"打开或关闭自动跳祯。"PgUp/PgDown"改变游戏的Gamma值。



hypercam使用教学

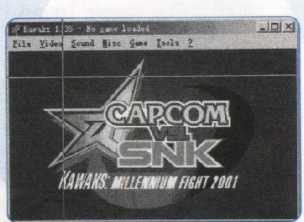
文/刘允

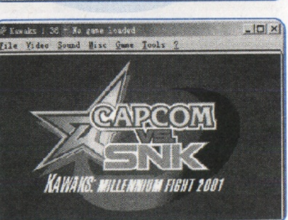
随着模拟器的普及，模拟器的玩法也变得层出不穷。而我们今天介绍的是模拟器录像方面的内容。每个人玩游戏时都有属于自己的心得体验。如何才能在别人面前证明自己的经验的真确性呢？（一味的纸上谈兵是没有意义的。）现在就由HyPerCam来帮我们吧。HyperCam是由Hyperionics（http://www.hyperionics.com/）出品的，一个强大的屏幕捕捉程序，它能将桌面上发生的动作捕捉并保存为AVI文件。我们可以用它来制作软件使用教程或某些特殊场面的记录（如某某宽带的下载速度有如何如何夸张等。）。而下面我们就为大家介绍一下用HyperCam如何录制出自己的游戏录像。

（一）HyperCam 功能简介

（1）Screen Area（录像区域）

Width（宽）与Height（高）用来设置录像区域的面积，默认值为320×240（无需改变）。StartX与StartY是设置录像区域的起止位置。默认值为0，0（无需改变）。但如果你用的是Kawaks的窗口录制时就要改动了。为使菜鸟级的我们也能更好的使用HperCam。Hypercam为我们提供的更方便的方法。它们是Select Region（通过拖曳鼠标选取录像区域）〔图1〕和Select Window（直接通过鼠标点击录像的窗口，推荐使用。）〔图2〕。



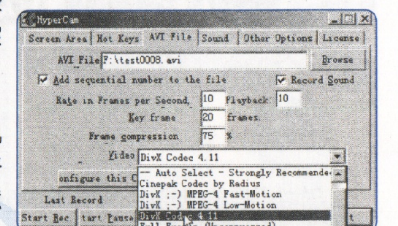


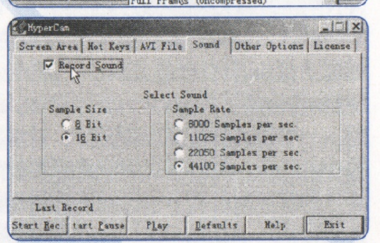
（2）AVI File（影像文件的设置）

Record Sound：如果你想录下的东西有声音的话，这项一定要打勾。

Rate in Frames per Second：每秒的帧数。默认为10帧，机器好的可以加多一点，不过最好还是不要改，改了也没多大意义。

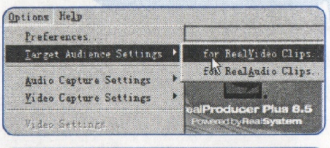
Video：录像的编码方式，如果选择Auto Select，这样HyperCam就会自动选择最好的编码。个人认为用DivX会好一些，但前提是你必须已经安装DivX编码（许多Mpeg4电影碟上都有）。〔图3〕





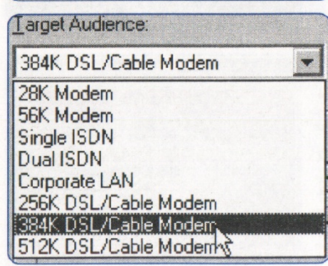
（3）Sound（声音的设置）

如果之前在Record Sound上打了勾，我们接下来就可以对录像的声音作进一步的设置了。当然，音元和采样是越高越好了，除非你是想制作一辑MTV吧，不是的话用8 Bit和22050就够了。〔图4〕



（4）Other Option（其他设置）

如果要在录像里看到你的鼠标操作，Record Cursor可别忘了勾。

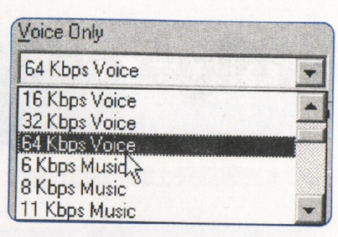


（二）影像文件的压制

我们选用的软件是Real Producer Plus。它是Real Network（http://www.real.com/）出品的视频压缩软件，它的优点我相信不说大家也知道（看看那一只光碟有四部电影的D版碟吧）。下面我们就开始它的设置工作吧。

首先是图形的设置：依次打开Options→TargetAudience Settings→for RealVideo Clips...〔图5〕

将Target Audience设为384 DSL/Cable Modem。〔图6〕



再将Audio Settings中的Voice Only设为64 kbps Voice。〔图7〕

在Video里，把TargetAudience设为384 DLS/Cable Modem，将Max Frame Rate拉到30fps。〔图8〕

之后便是Traget Bitrate，Target Audience同样设为384 DSL/Cable Modem，将Target Bitrate的值设为250，如果要求更好的效果的话，可以牺牲一点空间把数值加大。〔图9〕

设置好之后，我们就可以进行影像的压制了。首先是打开你的AVI文件。标题（Title）、作者（Author）和版权（Copyright）都随自己的意愿填写吧。之后的一步就比较重要了，在File Type的选项里，必须选择Single-rate for Web Servers，如果你选择Multi-rate SureStream for RealServer G2的话，文件可是会“胖”一到两倍哦。〔图10〕

之后的选择就按照之前的数值设置就行了。在图形选择时选Bormal Motion Video，这个效果就足够好了。然后取个名字列好路径，按Start就可以开始了，如果你不放心你的设置，可以打开View——Statistics……再看看数值。

amiga cd32 以其模拟器介绍

文：MR.E

都不知道他究竟是些什么东东，其实它是一步古老的游戏主机。Amiga CD32是一部相当有份量的主机哦，让我为大家说说吧。它竟然就是世界上第一部使用32Bit CPU的游戏主机，与之搭配的还有CDROM，不过这玩儿寿命不长只有断断的1年就与我们永别啦，它主要在欧洲市场上销售因此国内少人知道吧。

来看看它那在当时 超一流 的硬件组成。

CPU：32Bit 的摩托罗拉 68EC020 频率14.19Mhz 运算能力3.5 MIPS（MIPS 每秒百万条指令）



芯片： 32Bit AA（高级结构处理芯片）芯片用于视频、图像、声音处理。

芯片内存： 2MB 32Bit-RAM。 可擦除只读存储器:1KB 用于记录分数以及游戏记录 。

图像解析度： 由于有强大的AA芯片该主机可以使用由320x200到1280x400的分辨率，最大发色数256,000从16.7百万种颜色中选取。

声音系统： 可采用2声道8bit的数字声效或者采用18bit 44KHz的CD音质。前面板还带有耳机输出。

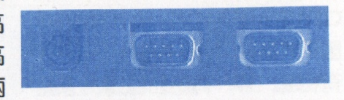
游戏媒体： 采用2倍速CDROM。

视频输出方式： 从图片中可以看到RF射频输出，AV复合视频输出，已经先进的S-Video输出。拥有S-Video输出使到Amiga更为逼真清晰的画面，这在旧时代的游戏

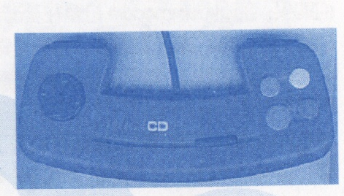


机中确实很少采用。

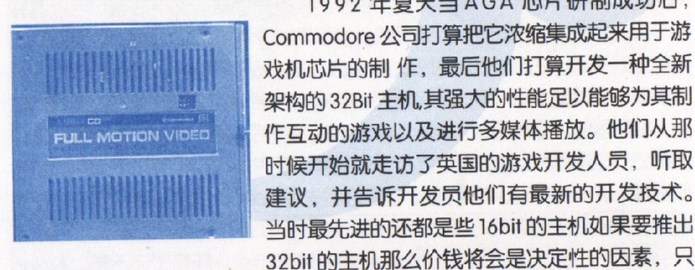
游戏机的外部设备： 带有Aux接口可以连接专用的键盘，还有2个高速的串行接口用于连接手柄或其它高速外设。值得注意的是Amiga的手柄形状太奇特啦像一只水牛角，据说有11个按键但我从图上只能看到8个。



扩展接口： Amiga主机还像现在的Ps一样带有扩展接口能够与视频扩展卡连接，增加了视频扩展卡后Amiga可以实现实时的Mpeg1解码，以352x288每秒25祯的速度播放VCD。还可以播放CD+G CD-I格式的光盘。有了它就可以玩些互动的电影游戏啦，解码工作基本由视频卡完成，CPU可以空闲出来干其它东西。看来这主机在当时候确实实力非凡哦。

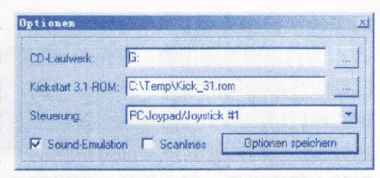


Amiga开创了32位游戏机之门，它在当时的性能绝对无人匹敌，但为什么它的寿命只有短短一年时间呢？这就要看看它的发展历程啦。



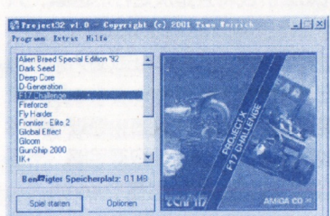
1992年夏天当AGA芯片研制成功后，Commodore公司打算把它浓缩集成起来用于游戏机芯片的制 作，最后他们打算开发一种全新架构的32Bit主机,其强大的性能足以能够为其制作互动的游戏以及进行多媒体播放。他们从那时候开始就走访了英国的游戏开发人员，听取建议，并告诉开发员他们有最新的开发技术。当时最先进的还都是些16bit的主机如果要推出32bit的主机那么价钱将会是决定性的因素，只要售价合适就能击败那些竞争者（有点像现在微软跟PS2玩的手段）。

随后经过详细的研究Commodore认为他们的方案可行就正式进入新主机的开发。1993年的第一个星期新主机的工程样板面世那，Commodore预计新主机能在年内上市。1993年2月样板已经交给生产商投入制造，经过一段时间Amiga终于正式对外发售啦。当时候情况也不太乐观，要取得足够的市场份额才能生存，美国是一个很大的市场必须尽快占据它。可惜Commodore



的竞争者3DO以及Atari的Jaguar早已经在美国到处发售啦，而Amiga CD32估计要等到1994年中才能在美国正式发售。市场竞争上似乎不太有利哦。另一个重要的因素是新主机必需要有足够的游戏才能吸引人们购买，因此Commodore打算在圣诞节前推出40～50款游戏，它们大多数是由第三方软件厂家开发的其中也不乏Electronic Arts这种大公司（EA开发的那个似乎是弹珠游戏）。普通游戏软件的售价大概是30US$，好玩的可能要50US$。不过人们还是从Amiga CD32体现到前所未有的图像速度和出色的声音效果。不过Commodore在美国的发展似乎遇到了严重问题，美国政府不同意它在本土发售，这样意味着大批成品的Amiga CD32将只能继续留在仓库，最后导致Commodore的破产。其在菲律宾的工厂也被政府没收。不过其主机在UK则继续对外发售。1994年随着Commodore的破产Amiga CD32也随之而去，现在只有在资料介绍中才能找到这个最早的32Bit主机啦。

呵呵谁也想不到现在模拟器上出现了Amgia CD32模拟器－－Project32 v1.0这个版本模拟了20个cd32游戏，模拟器还支持手柄。这下好啦，可以看看那个Amiga CD32究竟有什么效果啦。模拟器的介面如图。介面简单左面是支持的游戏列表，右面是图片预览。Amiga CD32玩的是光盘游戏现在恐怕很难买到啦，我从网上找了些ISO因为现在电脑有Daemon虚拟光驱也就不难模拟啦。模拟器的设定很简单，点击Optionen进入设置。第一项为光盘位置，选择daemon的区号就行啦。第二行为Bios位置一般在Amiga根目录下就有。最后项选择JoyPad就可以用手柄啦。设定好后先用Daemon加载游戏的ISO，在列表中选择相对应的游戏名字后点击Spiel Starten就可以玩啦。我测试了一个方程式赛车游戏，哇感觉还不错。Amiga的图像精度很高，画面很平滑，速度也很快，操作感很好。由于手头上的ISO不多能玩的只有几个，在这一期的光盘中放入了F17方程式以及一只AVG游戏Alien Breed Special Edition 92，大家可以去体现一下Amiga CD32的效果：D。





魔法假期
光之章攻略

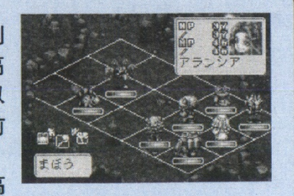
上期杂志中，我们介绍了GBA上的RPG大作——魔法假期，在这里送上魔法假期的攻略，希望能对玩家有所帮助。

战斗的次序



战斗虽然采用回合制的方式，但玩家选择角色的指令时，仍以角色的速度值来排顺序的，战斗时不妨在这系统上多下功夫。举个最简单的例子：战斗成员中有两人为同一属性，那速度高的一人召唤精灵，慢的人使用魔法发动攻击，如此一来就不需等到下一回合才能攻击了，利用这种方法还可以先让倒下的同伴复活，然后由另一人为他回复体力，这些战略都是战斗的基本，记牢咯。

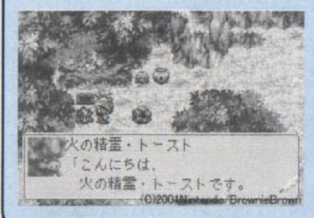
关于阵形



基本上，站在前排的同伴最容易受到攻击，受伤也比较严重，因此应安排hp值高的角色站在前方，HP值低的站在后排，多以魔法作支援。其实在前排也有分别，站在前排正中央的人最容易成为敌人攻击的目标，受攻击的次数相对增加，因此应将hp值最高的角色安排在这个位置，也多将「愛のシ□ル」交给他装备在身上。

精灵加入特殊条件

进行游戏时一般精灵都会出现，玩家只要满足它们的要求即可与它立契约，但参看攻略部分时会发现部分精灵并没有在攻略所说的地方出现，这是由于你在遇到它之前没有符合某些条件，若要取得所有的精灵，务必要实现下表所列出的条件。



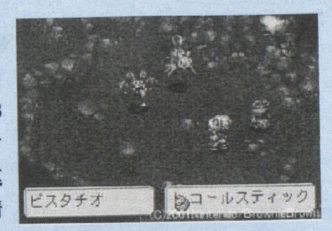
精灵	特殊出现条件
风精灵	在文鸟平原让文鸟叫起来，再回到森林才会出现（详细请看攻略部分 ）
美精灵	捉太多蚯蚓「ミミズグミ」便不会加入
刃精灵	身上持有青蛙「カエルづミ」便不会加入
音精灵	白兰地在队中时将「小さいオカリナ」的必要数量
石精灵	后半时要大量捉蚯蚓「ミミズグミ」才会加入
虫精灵	持有「虫眼镜」才能发现
木精灵	大量拾树枝「まつぼっくり」才会加入
爱精灵	曾经捉过青蛙「カエルづミ」便不会加入
阎精灵	后半时要大量捉青蛙「カエルづミ」才会加入
光精灵	三只以上阎精灵加入的话，后半时便不会加入

精灵召唤

这是本作最吸引的战斗系统，当角色与精灵立下契约后，战斗时可利用魔法栏中第一行指令的「コールxxxx」召唤它出来，由于每只精灵的名字不一样，这指令的「xxxx」名字也不同。用此指令召唤后，精灵不会马上发动攻击，要等玩家决定让它发动攻击时，再选魔法栏中的魔法才可。



倍数攻击



召唤一只精灵的话魔法威力是增至两倍，召唤二只精灵是增至四倍，召唤三只是增至八倍，即2的3次方，如此类推。可是如果玩家命令另一位角色召唤别种精灵，而这只精灵又克制着原来唤出来的精灵，那发动精灵攻击时，受克制的精灵便不能发挥攻击力。比方说：在战场上已唤出三只火精灵，但另一个同伴召唤出了古精灵，由于古精灵克制火精灵，那在火精灵发动攻击时，只有两只能作出攻击，另一只会和古精灵的能力抵消。

精灵封印

游戏进行时玩家可以获得某属性的「ツール（封印）」，这是绘有精灵样子的纹章。装备后玩家能获得该属性的额外加护。例如装备了「火のツール」，当火属性的樱桃酒施放魔法时，攻击力将大增，反之，敌人用火魔法攻击他，所受伤害自然减低，战斗结束后，火精灵取得的经验值也比往常为多。每一种封印的能力各有不同，例如最初在图书馆取得的「爱のシロル」可令装备者在每回合回复少量的hp值。若一个人重复装备同一封印，那封印的效果将会加强。

主要角色名字对照
古勒．多兰修（グラン．ドラヅエ）
阿月树（ビスタチオ）
樱桃酒（キルシユ）
蛋糕（ペツユ）
白兰地（アランシア）
牛奶咖啡（カフィオレ）
巧克力（ガナツシユ）
芝麻（セサミ）
朱古力（シヨコラ）
肉桂（カシス）
苹果酒（シMドル）
黑嘉伦子（カベルネ）
糖果（キヤソディイ）
柠檬（レモン）
蓝梅（ブリMベリ）
橄榄（オルMブ）

精灵介绍

光精灵ルクスだ。

音精灵ハミングだ。

木精灵スティックだ。

阎精灵トMストだ。

虫精灵バズだ。

爱精灵ウィッシュだ。

火精灵トMストだ。

石精灵フリントだ。

刀精灵スラッシュだ。

美精灵パウダMだ

水精灵フロMだ。

古精灵クロックだ。

雷精灵テスラだ。

兽精灵ガルだ。

风精灵エアだ。

毒精灵ブMだ。

～STORY～序曲

在哥温麦卡魔法国王有一条小村落，那儿有一个能看见精灵的少年；无论在那个角落的精灵他通通都能看见。少年把他曾和精灵交谈的事告诉村民后，令村民们感到十分害怕，并骂他说谎。

有一天，一位老绅士来到少年的家门探访他，自称是在大陆里收集魔法的大魔法师，名字叫古勒．多兰修（グラン．ドラヴェ）。他对少年说："你喜欢精灵吗？"

少年感到很吃惊，忙道："喜欢啊！"



这时，魔法师又问："你想跟精灵做朋友吗？"

少年大喜道："当然！"

就在这时，少年看到大魔法师肩膀上出现了无数精灵。在魔法师的邀请下，少年决定前往他创立的魔法学校——云露爱斯堡（ウイルオウイスプ）。

半路上，古勒．多兰修告诉少年说："我在国家担任要职，所以经常离开学校，所以无法好好地教授魔法，因此我要将所有知识传授给你，最后的要靠你自己了。

～STORY～年度宿营

在学院里和阿月树「ビスタチオ」、糖果「キャソディ」、芝麻「セサミ」、樱桃酒「キルシユ」、蓝梅「ブリMベリ」和柠檬（レモン）等人谈论完今年宿营的事后，便出了门口。刚走出来，就看见蛋糕（ペツユ）和牛奶咖啡（カフィオレ）为准备去宿营而忙着。到二楼的图书馆去找里面的宝物，书架上还可以得到（爱のシMル）。其后在音



乐室找到肉桂（カシス）、苹果酒（シMドル）、肉桂（カシス）、橄榄（オルMブ）和白兰地（アランシア）等人，他们正兴奋地谈着宿营的事，不知怎么的，主题突然变成了三年前那件悬案。和他们谈了

一会儿，就一起到一楼的课室找黑嘉伦子（カベルネ）。另一边巧克力（ガナッシユ）为调查三年前姐姐香草自宿营回来后便离家出走的事情真相，便约好友橄榄（オルмブ）暗中调查此事。众人并不知道这两人的意图，都高高兴兴地坐上魔动巴士等待松糕老师（マドレмヌ）和朱古力（ショコラ）。

～STORY～相约探险

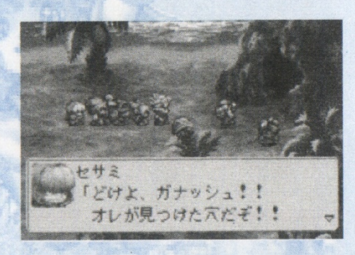
魔动巴士终于向范伦西亚（ヴアレンツア）海岸出发了。听说海岸附近有一个山洞，是海盗用以宝藏的地方。当魔动力巴士抵达目的地后，松糕老师费了一番唇舌给大家训话，其后宣布解散。四处走走，在海岸的右边碰到了芝麻，和他交谈后决定同去寻



宝，于是就邀请阿月树、蛋糕等几位同学一起前往。正巧在洞口前碰到巧克力和橄榄两人。

～STORY～初遇敌人

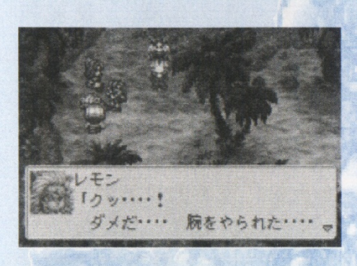
由于巧克力性情沉默，大部份学生都不喜欢和他打交道，这时双方在洞口碰面，芝麻马上和他吵起来，巧克力不理会，只说这洞里很危险，随后转头走向营地去，橄榄紧随其后。大家也不在意他说的话，一起往洞内走去。洞内气氛异常，还出现了一个像鬼魂



般的老人，老人说了几句话便消失。大家虽然有点害怕，但继续往洞窟深处走去。终于在洞窟深处发现一个宝箱，在打开宝箱的时候，岂料箱中突然飞出怪物向众人袭击，对于这种小喽罗当然不费吹灰之力将其收拾啦……

～STORY～乐极生悲

很快将怪物收拾后，大家走出洞外，此时天色已晚，要赶紧回到营地。当晚一行人围在火堆前听松糕老师讲人生的哲理。虽然不甚明白，但只能硬着头皮听完。营火会结束后，白兰地由森林方向走来，并邀请樱桃酒到森林里捉青蛙。没什么事就到海岸散散步吧！在营地里碰上了糖果向巧克力表白的场面。快走开吧！再到海岸洞窟探险！发现里面有张便条，还有一个时空旋涡？！最后来到森林里，看见白兰地

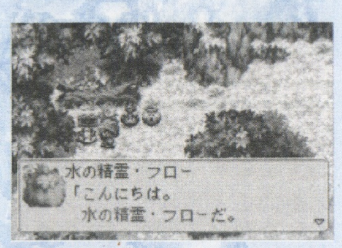


和樱桃酒在捉青蛙，抓到青蛙后便可得到「カエルグミ绿」。忽然间，一只巨大的怪物出现，柠檬逃避怪物时受了伤，只要将「カエルグミ绿」送她治伤，她会回赠一个「イボイボはっぱ」给你。樱桃酒挺身而出阻止怪物，赶快回营地通知松糕老师，但为时已晚，大家已被怪物抓走了，只有巧克力和松糕老师平安无事。

巧克力听到老师说这些怪物来自阎暗后便独自向森林跑去，却被怪物围攻，他为救同伴，自愿被抓走，随他而来的松糕老师也被一拼抓走。看见同伴们先后遭殃，光伤心是没用的，就想到了海边的洞穴，里面的时空旋涡还在，于是跳进那像是无尽的空间中。

～STORY～另一个世界

来到怪物出现的源头米莫力森林（ミモレッドの森）。现在把武防具装备一下吧，别忘了装上「爱のシмル」。在落脚处不远的地方会遇到属性相同的精灵，它会要求送它一个「カエルグミ绿」。在它旁边还有些壶族族人，在战斗中他们会为你回复体力。路上刚好遇上阿月树，在他附近的草丛调查可找到三件道具，还有很多的「カエルグミ绿」，可以



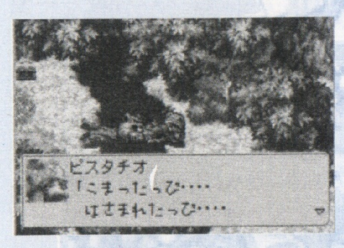
无限取用。这时在后方出现敌人，独自击倒敌人后，再遇见阿狼月被敌人所伤，和他一起退敌吧。

听狼族的阿月树说，他嗅到森林西面有白兰地的味道，大家便向西面走去。在附近找到木精灵，和它立契约吧！来到洞口外，会找到帽子鸭，只要

付他五个「まつぼっくい」，以后便能瞬间转移，登记后，他会送上「光の地图」！

~STORY~真假白兰地

刚走进洞里便能看见化身成骷髅的阎精灵，要打倒它才能和它立契约，所以暂时不和它立契约，它可是很难战胜的。洞里还有火精灵，只要送它「ミMロリ银货」便能立约。在洞中发现白兰地的身



影，当想要接近时，她却露出异样的笑容，说出阎世界的怪物「エニグマ」能与人类融合之类的话，这时樱桃酒突然出现，及时阻止大家与白兰地接触，真正的白兰地这才随他出现。原来刚才的是阎暗怪物，假意装作同伴，企图要跟人类融合！大家和它大战起来，虽然最终获胜了，但大家均元气大伤，怪物也趁此时将樱桃酒捉走。

~STORY~新的消息

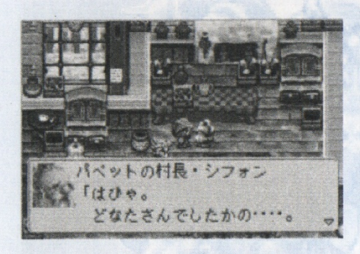
虽然樱桃酒被抓，但白兰地对他的能力很有信心，大家也就放心了。从森林洞窟出来跟煮食锅「ココット」交谈，他会讲解精灵封印的用处，还送同属性的「シMル」。在附近找到音精灵，它化身成一个音符掉落在草丛中，只要送它「ハモニック金货」，便能和它立下契约。在路途中遇上一个木偶族人（パペット），他说爱之大使华合迪村（ワクテイ村）的村民曾看过巧克力，当时他正前往多鲁那村（トルMナ村）西部的贝那刚察遗迹（ベナコャ遗迹）。于是大家朝村子走去。

~STORY~再遇同伴

大家来到多鲁那村。在村子里找寻巧克力时来到东边的房子里，和所有壶族人交谈后，房子的主管会送种族图鉴。在这房子附近找到了巧克力。正当说起樱桃酒可能会与怪物融合时，一个石族旅人惊慌地从屋子跑出来，原来他听到屋子的地下洞窟传出怪声，大家赶紧前往调查。大家刚爬下去，马上听到怪物强迫樱桃酒融合的说话声，接下来一声长长的惨叫！跑过去一看，只见樱桃酒倒在地上挣扎着，巧克力独自迎向怪物，说要和它融合，大家大吃一惊。正当大家惊疑不定时，巧克力突然使出魔法，以瞬雷不掩耳的速度将怪物收拾！终于救出樱桃酒，大家也松了口气。

~STORY~杀人事件

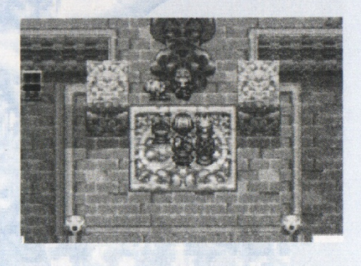
多鲁那村是木偶族的村子，不老不死的木偶族村里最近发生了五宗杀人案，因为前往华合迪村的必经之路的贝那刚察遗迹目前封锁中，不能进入。大家只得向村长雪芳蛋糕（シフオソ）请示进入遗迹的准许。对了，顺便利用帽子鸭



的瞬间移动「ワMルドマップ」去收复阎精灵，反正现在人多势众嘛。由于天色很晚，村长请大家到旅馆休息，大家也就顺从了。翌日一早，当大家由旅馆离开时。突然从村中传来惊叫声，又有人被杀了！一连六宗杀人事件，令村民坐立不安，村长雪芳蛋糕的孙女千层糕知道又有人离奇死亡而难过不已，为了安慰她，大家只好护送她回村长的家。

~STORY~爱的悲剧

在村长的同意下，大家便和千层糕一同去贝那刚察遗迹，在她的指引下，大家很快来到了遗迹。这时旅馆的老板奶酪（テイラミス）出现欲加害千层糕，但见人多势众便溜之大吉。原来最近杀人事件的元凶就是他。虽然大家所要回村里帮忙，但在千层糕的坚持下只得继续赶路。其后在遗迹中找到了古精灵。并碰到封锁



遗迹主要原因的元凶大怪鸟，收拾它。黄雀在后的奶酪然出现想带走千层糕，众人很快地将他制服。但在千层糕的求情下，大家只得让她和奶酪一同离开。由于人命关天，大家商量了一下只得再回村子一趟。这才发现巧克力已经不见了。

这时巧克力正教训奶酪。大家到来时只看见受了重伤、奄奄一息的奶酪，而巧克力却不见了，其后奶酪含笑而死。在大家看见站在门口，拿着伤药的巧克力。原来打算教训一

下奶酪的他，看见奶酪已经死了，回想刚才出手是否重了，想着想着，感到很疑惑，就冲出了村外。

～STORY～同伴消息

回到遗迹中仍不见巧克力，没办法之下大家只能向文鸟平原出发。刚从遗迹另一边



离开，就看到魔动巴士的司机凤仙花（バルサミコ），他正被三个怪人围着。上前解围后才知道，怪人是华合迪村的村长之子烙饼（トルテｍヤ）等三人，三人以为凤仙花是怪物便围攻起来。向三人讲明以后烙饼等人便离开了。

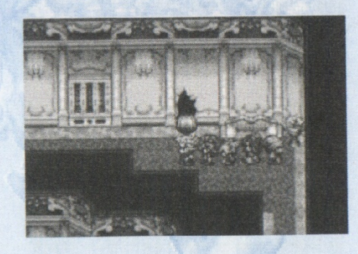
听凤仙花说刚刚遇上柠檬和蓝梅，她二人为找牛奶咖啡和蛋糕就离开了，至今没有消息。由于车坏了，只有牛奶咖啡才会修理。没办法，大家一块去找吧！

对了，平原有十二只文鸟，和它们谈话吧！发现对话变成红色的「ちゅん!!!!!!!!!!!!」时，马上用瞬间移动到多鲁那村，在村子北出口的森林洞窟前可看见一只文鸟。谈话后文鸟便变成了风精灵。

走进华合迪村向糕点村长查询，知道有个三人曾经来借尼美兹宫殿（レｍミッツ）的钥匙，于是向村长借了钥匙便离开。这时村长的儿子烙饼出现，他很不满意父亲随便将钥匙交给陌生人，一气之下决定到宫殿消灭阎暗怪物。

大家顺便到村子的旅馆，并在二楼呆一会儿，就会见到一闪一闪的东西，上前一看会发现是风精灵。

～STORY～进一步消息



来到尼美兹宫殿外，见四周城墙高耸，只能在城外绕墙而走。在宫殿外围有一只多多鸟，只要赶它来到右方的少女面前，少女便念起咒语，使多多鸟变回雷精灵。雷精灵为了报恩无条件立了契约。



在进入宫殿的途中遇到了柠檬，怎知道她不但没理会众人，还逃去无踪。众人愕然，向路人打听，才知道蓝梅和蛋糕由多比利迷宫（トピイリｍ迷宫）走进了宫殿内部。大家看见过柠檬害怕的脸色知道里面会有一番的恶斗，但救人要紧，向迷宫走去吧。

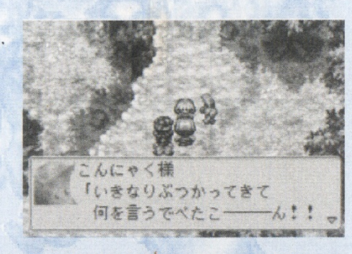
～STORY～勇斗阎暗怪物

在通过比利迷宫时发现迷宫里有很多地方是要取得某个精灵后才能通过，幸好身上的精灵足够多。经过比利迷宫后来到宫殿内部。刚进去，阿月树就嗅到蓝梅与蛋糕的气味，显然两人确曾来过。当大家正准备进去的时候，烙饼突然出来阻止，但在大家的坚持下，他只得让步，并替大家回复了体力。

走了一会，终于大家找到了蛋糕。原来她们一行三人来到宫殿时，遭到阎暗怪物的袭击，柠檬逃走了，蓝梅又失散了，而她也迷路了，只剩一个人在这里。继续前进，大家很快在宫殿地下碰见了蓝梅。此时，阎暗怪物再来袭击，烙饼等人出来解围。大家协力击倒敌人。敌人的「ブッチｍネ3世」挺难对付，干脆先干掉其它的喽罗，然后再帮阎暗怪物拆骨吧：）

当离开宫殿时，大家在入口处看见昏倒地上的柠檬，把她叫醒后，知道牛奶咖啡进入了宫殿旁有一矮人看守的古代机械城，于是大家兵分两路，一路前往机械城，一路先回到魔法巴士等候消息。

～STORY～兵分两路



通过了宫殿中前往机械城的入口，在途中找到了水精灵和雷精灵，经过罗修通道时看见矮人捉去了朱古力，大家立即追赶，但还是被对方逃掉。这时遇上了肉桂，他听说此事，决定独自去救朱古力，并叫大家到机械城将牛奶咖啡救出来，好让他修理魔巴士。

在另一边，大家回魔法巴士的途中，突然听见身后一声惨叫，于是沿声找去。发现芝麻和石头人倒在地上。原来芝麻未见过会说话的大石头，一见到石头人便大叫起来，所谓不知者不罪，石头人也多怪罪。芝麻平静下来后，独自到草丛中找昆虫去了。

~STORY~中途站

前往机械城的路还远，中途必须经过鼠族镇（ピッシユの塔）、莱．罗修之塔（ラ．ロッシユの塔）和伊贝辛岩场（イベンセ岩场）。当经过鼠族镇时，鼠族人却不让大家进莱．罗修之塔。经调查后，原来这镇上禁止贩卖金货和银



货，正好有个商人想买，于是便卖了一点点给他，只见一个鼠族人走来说禁止贩卖，原来在塔里住着一个收集货币的人，名叫烤茄饼「パルメザン」，只要有谁收购的话便是跟他过不去。那个鼠族人见众人留心的聆听，便送了一个火封印。随后到塔下的守卫面前，交出火封印便能进入。

~STORY~赎回同伴

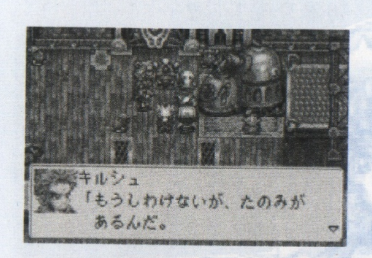


这个塔颇为麻烦，大家得按照鼠族人所说的方法去办。将「火のツмル」交给入口守卫，然后将「风のツмル」交给一楼一只原地不停转动的老鼠，而后是把「毒のツмル」交到一楼入口附近一只被奶酪包围的老鼠……如此类推下去，很快地到达塔顶烤茄饼的房中。大家用10只蓝色青蛙「カエルミ青」便赎回了牛奶咖啡。

这时，受惊多时的牛奶咖啡已经忍无可忍，拔腿就跑，说要回到魔动巴士去。于是大家赶回到巴士去。

~STORY~修复魔动巴士

追着牛奶咖啡的足迹来到罗修通道时，听到了芝麻的惨叫声，于是展开搜查行动。竟发现一位水族人，幸好有蓝梅懂水族语而不致于言语不通。听水族人所说，很可能芝麻被阎暗怪物带走。



大家赶紧回到魔动巴士，牛奶咖啡虽然检查了车子的问题，但欠缺了巴士所需的零件，现在还不能用它来穿过这世界，回到学校。听说杰特．莫加机械城（キмト．モンガ）有大量零件，大家又想起被矮人抓去的朱古力，还有前去相救的肉桂，于是决定再回尼美兹宫殿，由伊贝辛岩场往杰特．莫加机械城走去。

~STORY~前进的决心

来到伊贝辛岩场时发现了一只多多鸟，正当要上前查看之际，一个少年突然由森林出现。他自称来自达比奥加汀村（タビオカテイ村），名叫花蜜，负责保护多多鸟。原来多多鸟是受咀咒的人或精灵变化而成，如果没人解咒，它们只能等到上千年，直到咒语自行解开为至。说完便带着多多鸟离去。

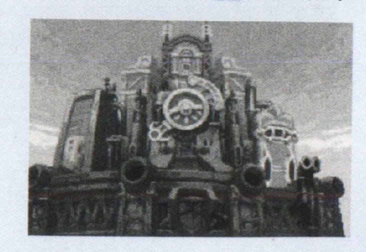
走了半天，在远处见到糖果、橄榄、黑嘉伦子和苹果酒。原以为可以庆祝一番，谁料阎暗怪物再次出现，并抓走他们。巧克力忽然从后出现捉着怪物，并和怪物一起消失……

眼看此情境，众人下定决心要到阎暗世界将同伴救回来，于是加快脚步往机械城走去。

~STORY~新的疑团

到了机械城的附近，众人打算在村子里稍作休息并购买道具装备一下再出发。但矮人耳目众多，很快知道了消息，还把朱古力藏起来。当众人进入城后，肉桂出现，并发现矮人把朱古力藏在村里，便打算相救，岂料黄雀在后，化身为矮人的阎暗怪物突来袭击，肉桂和朱古力一拼抓走。

众人在城中再遇到阎暗怪物的袭击，虽然将它击倒，但从口中得知魔法学校的五位毕

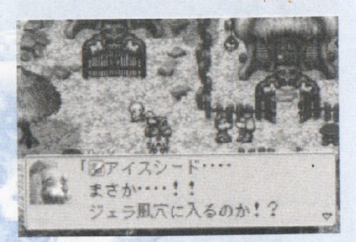




业生中有一人已被附身。如此一来，众人心中添上了疑团。众人来到机械城的工场，只要按顺序回答「いいえ」→「はい」→「いいえ」→「いいえ」→「いいえ」→「いいえ」→「はい」→「いいえ」→「はい」→「はい」→「はい」→「はい」→「はい」→「はい」→「はい」→「はい」，这样就很可以向工场主人借得巴士零件。

~STORY~危机四伏

马上回到文鸟平原，牛奶咖啡很快把车修好，大伙立即乘巴士飞向阎暗世界，最终顺利着陆。一路上大家满腹疑虑，这时司机凤仙花说出了原因。原来魔动巴士之所以来到光辉世界是受到了校长的指示，对于现在出现的危机，校长只能将世界的命运交托给大家。但哪个毕业生又被阎暗怪物附身呢？？？



现在也管不了多少，先听凤仙花的话，到尼希加夫沼（レヒカフ沼）向和果子老师取得阎暗世界的地图，救人要紧……

光之章完


(C)2001Nintendo/BrownieBrown


(C)2001Nintendo/BrownieBrown

恶魔城 DRACULA X —— 血之轮回攻略

文／梦幻岛 ANDY

悪魔城ドラキュラX 血の輪廻 PUSH RUN BUTTON

故事背景：

1792年，一个名叫沙拂特（Shaft）的邪恶牧师又将恐惧带到了人间。沙拂特渴望得到无限强大的力量，而能够帮助他达成愿望的只有吸血伯爵（Count Dracula），因此他需要让伯爵再次苏醒。在沙拂特进行了黑暗祭祀之后，伯爵的眼睛又慢慢睁开了，可怕的是让人感到伯爵似乎从上一次的战斗中学到了什么。他了解到其死敌贝尔蒙特家族的传人名叫利希特·贝尔蒙特(Richter Belmont)。在观察了利希特一段时间之后，伯爵发现利希特还有一个女朋友：安妮特·兰纳德(Annette Renard)。于是暗下决心，这次一定要成功。于是伯爵带领着他的邪恶军队来啦，同时绑架了安妮特、她的妹妹玛丽娅·兰纳德、村中的修女塔拉(Tara)和村里医生的女儿爱莉丝(Iris)，并设下埋伏等待利希特的到来。利希特明知道城堡里面有陷阱，但是他为了那些无辜的朋友们，为了心爱的安妮特，还是毅然踏上了前途未卜的征途……

游戏中可以使用得主角有 Richter（男主角）和 Maria((女主角)。
下面简单讲解一下他们的出招：
A键：攻击 Z键：跳跃 Select键:发绝招 Start键：暂停

Richter的出招	作用	Maria的出招	
↑+攻击	发出绝招	↑+A	发出绝招
Z后在空中再按Z	后空翻	Z后在空中再按Z	二段跳
Select键	发出大绝招	Select键	发出大绝招
Start键	暂停	tart键	暂停
		↓+Z	滑行前进
		按住↓→后 再按Z键	翻跟斗
		↑↓→+A键	分身攻击

Richter 的绝招其实是宝物有：小刀、斧头、圣经、时钟、燃烧瓶、十字架、钥匙。如果不吃宝物会有一招大绝招－－火鞭，但如果吃了宝物就不会有这招大绝招了。

Maria 的绝招：朱鹊、白虎、音乐书、蛋、玄武、青龙、钥匙。她的绝招可比 Richter 的绝招的威力要强得多。

游戏分为上下两条主分支路线，与 SFC 的《恶魔城 XX》差不多，下面会对一些重要的分支路线加以说明，每关都有一些墙壁可以打碎，里面有宝物和食物等，多留心就一定能发现。

STATE 0:

游戏的前奏，一开始 Richter 座着马车在树林中飞驰，不久会遇到死神。只要你打中死神两次，他就会飞到空中发绝招，这时你只要走到马车的最前方就不会被他的绝招打中，这时死神会撤走。这局难度最低。

STAGE 1:

正式进入第一关，一直走到如图所示的地方出现分支路线。

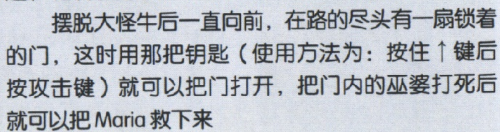
分支 1.往右边走进门，一路上打倒几个石巨人后继续前进，不久会与第一关分支 1 的 Boss 飞龙相遇。

分支 2.打碎左边的墙壁后，往左边走是有一个飞在半空的圆盘如图 2，从圆盘上跳下去，打碎左边的墙壁有一株食人花，往右打碎墙壁后继续前进，不久会与第一关分支 2 的 Boss 海龙相遇。

STAGE 2:

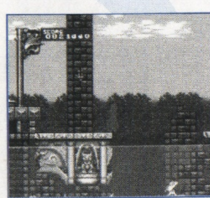
从分支 1 的路线进入第二关，一直走，到中途进入门后会有一只大怪牛向你冲来，这时你要边跑边打它的头，尽快把它打死，不然它会死死的跟着你的，但是打不过可以逃到尽头，跳上台阶它会撞死在墙上。在这条路的中途的一只蜡烛里会有一把钥匙，记得要拿到，这把钥匙在后面有好用途的。

摆脱大怪牛后一直向前，在路的尽头有一扇锁着的门，这时用那把钥匙（使用方法为：按住↑键后按攻击键）就可以把门打开，把门内的巫婆打死后就可以把 Maria 救下来



（这样 Richter 通关后回到游戏菜单处就可以 Playet Select 处选用 Maria 来闯关了）。然后继续前进一段路，不久会与 STAGE 2 的 Boss 狼人相遇。

STAGE 2':



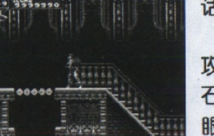
从 STAGE 1 分支 2 的路线进入 STAGE2'，一直走到如图所示的地方出现分支路线，如果是选 Richter 的话只好走楼梯这条路，然后与 Boss 狼人战斗，不过如果你用的是 Maria 的话就可以跳到对面，那么就可以继续往右走，与 STAGE2' 的另外一个 Boss 骷髅相遇。

STATE 3:

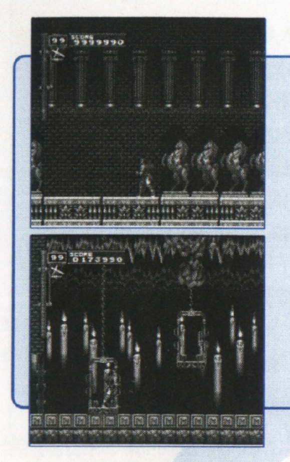
从 STAGE 2 的路线进入 STAGE 3，一直走到如图所示的地方出现分支路线。

如果你在图中的那个圆木板上跳一下的话，就会掉下去，这时往左边走，进门后上楼梯，不久就会和第三关 Boss 牛头怪相遇。

如果在圆木板处没有掉下去，那么继续前进到如图所示的地方也会出现本关的另外一个分支，这时你如果往左走进门的话，在里面会和 Boss 牛头怪相遇。

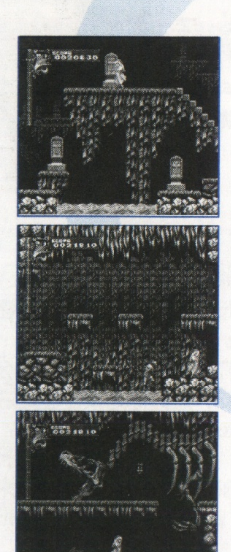


但是在吊篮处，如果先跳上左边的吊篮，然后攻击右边吊篮上面的石头，把那块石头打下来，让石头把吊篮拉上去，就会进入和第三关另一 Boss 大眼怪相遇。



STATE 3':

从STAGE 2'的路线进入STAGE 3'，来到图中Maria所站的地方，让Maria把前面的石碑向左推一段距离后，你会发觉Maria在往下沉，等Maria完全沉下去后会来到一个房间中，里面有1UP和一些宝物，吃完后从下面的出口出去，继续前进会遇到一个鬼头，打掉它的三只眼就可以打死它。

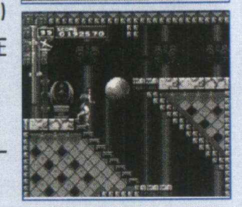


继续前进到如图中的地方，如果打碎门下面的石块后进去，而不从上面的门进去，就会来到另一个地方，走下楼梯后会来到一个房间，里面是修女塔拉（Tara），走过去和她说话后就可以把她救出来，

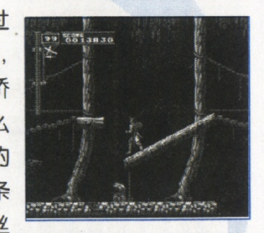
救出修女后，继续向右边走到如图3-7所示的地方出现分支路线，如果从图中的空隙跳下去的话，最后就会与Boss大眼怪相遇。但如果你走上楼梯的话，前进一段路后会和Boss牛头怪相遇。

STAGE 4:

进入STAGE 4，一直向前走到如图所示的地方出现小的分支路线，你可以踏下机关，就会出现隐藏的楼梯，然后走上去。



也可以从右边过去，不过右边比较难走:)，如果你选择走右边的话，走到一个有人在搬石头的地方，是几个相通的的房间。

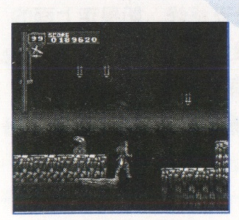


本关不论走哪条分支，最后的结果都一样，走到底后会和Boss骑士相遇。

STAGE 4':

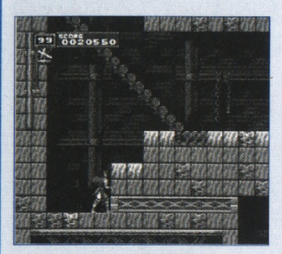
从STAGE 3'路线进入STAGE 4'，通过第一个铁栏后有分支路线，可以一直向前走，然后走上木桥，这里有个谜题，在第一条木桥上你会看到下面有一条楼梯，可是不知道怎么下去，至于怎样把木桥弄断，大家留意路上的事物就能找到秘密（提示是青蛙？），从那条楼梯下去后向右走可以救出医生的女儿爱莉丝(Iris)，你可以向右边走，一直走到底后会和分支8的第四关Boss骑士相遇。

另外一条分支,你可以跳上木伐，然后顺着水流下去，不过要注意在最后要跳上平台，不然就要从头再来了。从木伐上下来后，遇到一个船夫（哈哈，也是老朋友了），跳上船后他会送你一段路，之后踩上一块移动的踏板，移动途中的一只蜡烛里有一把钥匙，记得把它拿到，在后面要用它开门的，在路的尽头使用钥匙打开门，进入后会和Boss相遇，此Boss一个是飞在空中的骷髅头，另一个是在地上的女孩，地上的女孩能把你的Heart吸掉，要小心她。这时要先把飞在空中的骷髅头Boss打死后，再去打在地上的女孩，她就会露

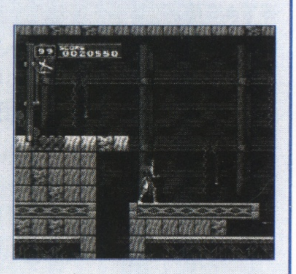


出真身来。

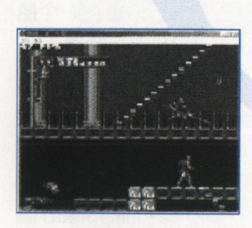
STAGE 5:



从 STAGE 4 的路线进入 STAGE 5，一直走到如图所示的地方出现小的分支路线，你可以把图中 Richter 所站位置的两块石头打碎，然后用身体把图下的铁棒向前推到底，让夹在两个铁棒中间的铁块掉下去，然后走到如下图所示的地方把那里的石块打碎后跳下去，会来到一个房间，左边有一台发动机，把它打坏后会有 1UP 出现，然后向右走到楼梯处，走上楼梯后继续向前。如果你没有从破坏机关的地方跳下去，则继续前进。



这个分支不论你走哪边，最后都一样。走到一个有一幅人像画的房间内，那副画是个小 Boss，要小心不要让它把你吸进画中，不然要重新打一次了的，打败它后，门上的蔓藤就会消灭。继续前进就会和 Boss 死神相遇了，他是很厉害的敌人，也是恶魔城系列中的重要敌方角色，也因为打败他之后有动画看嘛 。:)



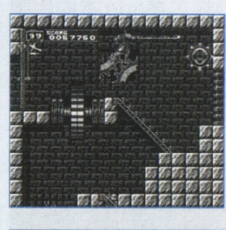
STAGE 5':

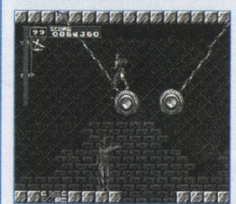
STAGE 4' 进入 STAGE 5'，一直走到如图所示的地方出现分支路线，如果走上面的楼梯则比较容易，如果走下面的楼梯的话则比较难，但是此关是没有 Boss 的，无论走哪个分支，走到最后将直接进入第六关。

STAGE 6: | STAGE 6':

不论上一关你走哪条路线，第六关都是一样的，只不过名字会有所不同。本关一开始进门后就依次要和五位 Boss 决战，这五位 Boss 分别是：蝙蝠精、美杜莎、木乃伊、巨人和黑暗大神官（老恶魔城玩家一定记得这几位 Boss，呵呵）。

STAGE 7: | STAGE 7':





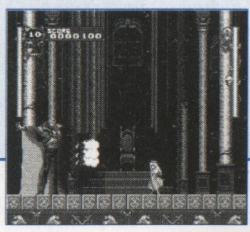
完成第 6 关后，即进入第 7 关，一开始你就要做好准备，因为当你走上去后前面的石桥后，桥就开始崩塌，你要一直向前走，途中有不少蝙蝠来阻碍你的前进，一定要尽快过桥，不然会从崩塌的桥上掉下去的，过了桥后会来到计时塔，这里面全是齿轮，来到如图所示的地方，跳起来打图中右上方的齿轮，直到它掉下来，这时图中右方的门会打开，进去后要和一只老鹰开战，打死它后把从老鹰脖子上掉下来的钥匙捡起，打烂老鹰巢会得到鸡腿。出去后继续前进，走到如图的地方，用刚才那把钥匙把左边的门打开后进去，在里面救出心爱的女主角。然后继续前进，然后按照路上那些人像的手指的指向前进。最后跳上时钟的钟摆后就可以找到达本关 Boss 黑暗大神官的鬼魂啦，他死后似乎厉害了不少，大家小心点就可以再次把它打败。

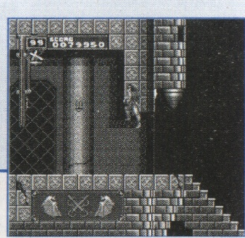
STAGE 8:

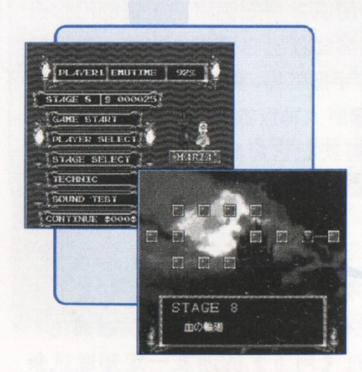
在经过了 7 关的苦展后，终于进入最后的决战关啦。在走上了长长的楼梯后有一条隐形楼梯，在楼梯尽头某地方向上跳后按住↑不放，即可走上隐形的楼梯（玩过《月下》的朋友一定知道这条楼梯在哪吧！）。然后一直走就能看到 Dracula 伯爵，不用多说，

决战吧！Dracula 伯爵会变身一次，没关系照样打倒他。爆机后就能看到结局画面啦，如果是以 100％的完成度通关，就会看到一个与平时不同的结局画面。

再次开始游戏会多出了几选项，GAME START 是开始新一轮的游戏；PLAYER SELECT 是用来选择人物的，如果游戏中救了 Maria 救能用她啦；STAGE SELECT 是用来选关的；TECHNIC 是用你金钱来买一些过关画面；SOUND TEST 可以听到游戏中的音乐。游戏共有 4 位隐藏女人质，如果你救了她们，那么就会在右下角看到她们啦。









续上期

火炎之纹章 776 中文版 超攻略



第九章：若瓦之纹章

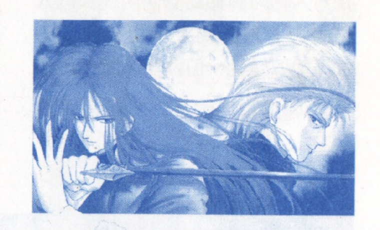
首先，卡利奥恩是必须出场的（不然是得不到精英之剑的）；其次，让小偷上场会使得战斗变得简单许多。这是需要兵贵神速的一章，东北侧城边的几名同伴能力实在太弱了，不利于与下方的敌人作战。因此本队要尽快冲过去救援。卡利奥恩可以与塞尔菲娜对话，并得到经验值×2的精英之剑。最后需要提醒的是：道具屋里有 S 药水卖，此物的作用是恢复疲劳！好东西啊！可惜的是，要５０００一个（黑店啊！）还好，下面有个斗技场，大伙儿上！

上方的民家：圣战士书中的法拉之书。

下方的民家：可得到 S 药水一个，此物的作用是让使用者的疲劳度变为 0，你也可以在战前配置中让需要上场的人物带上，这样此人就可以出场了

○菲恩可以和塞尔菲娜对话

○塞尔菲娜可以和主角对话（内容会变化）



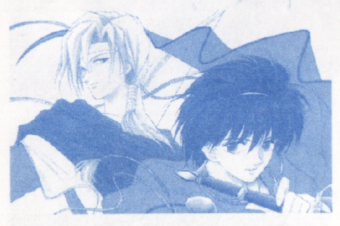
第十章：若艾尔溪谷

从本章开始敌人出现了长弩手，这种职业虽然命中率不高，但杀伤力极大，因此要多派一些幸运值高的角色出战。另外，敌人的盗贼会去破坏村庄，所以保护村庄将是玩者优先要考虑的事情。



只要有人到达中央部分的岛，城市的奥尔艾恩与弗雷德便会奉命率领骑兵队出击，注意，这两个骑兵可不能杀了，第十一章外传就可以说服了，当然，他们身上的东西还是可以偷到手的（特别是弗雷德身上的雷之剑，尽量搞过来，以后他再次出场时还会带一把来的！）。他们在3个回合后便会撤退，等到他们脱离后，便可大举进攻了。

地图中央的民家：可得到“吸引”，是一把杖，功效是让一位我方人物瞬间移动到使用此杖的人物身边上方的民家：可得到魔力杖，功效是让一位我方人物的魔法



力加7，以后每回合减1。

第十一章：当多拉要塞

本章有不少门要开，让小偷带上盗贼钥匙。要注意的是当主角进入中间的空地，弗雷德会成为NPC，敌人的长弩手就会从城的两边出现，并且立刻关闭所有通道（包括中间进来的那条通道），由于这一章的回合数会影响到外传的出现，所以尽量不要与敌人纠缠，以最快的速度打开通路。至于弗雷德，打开下面关上的门，他就会自动走人了。

还有本关的BOSS只要受到伤害，就会在下一回合脱离，他身上的“统帅之剑”可是把好武器，让小偷充分发挥作用吧。完成这一章的总回合数若不超过29，便会进入外传。

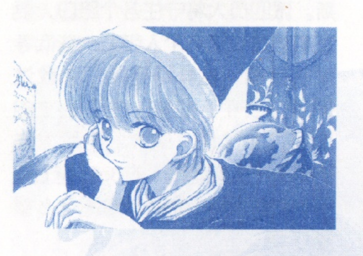
左上宝箱：照明之杖

第十一章外传：屠杀计划

本章第二回合开始弗雷德便会在上方出现，并直接成为同伴，他的主要任务是救出被关压在牢房内的奥尔艾恩，要尽快解决那里的敌人，因为奥尔艾恩没有武器，并且每回合都要受到敌人的攻击。

而本队则要通过一条夹道才能与二人汇合，夹道两边有敌人的弓兵与魔导士，夹道中央有敌枪兵拦路，因此要做到每攻击一次就要消灭一人。如停留过久，敌BOSS的远程魔法，就会成一个相当棘手的问题。通过夹道后，先不要放出奥尔艾恩与那里的村民，那样会引出敌人的增援部队，并且使村民遭到BOSS的远程魔法的攻击，最好的方法是先将BOSS打倒，再放出奥尔艾恩，放出她后让弗雷德与之对话，可令她成为同伴。第30回合时会出现敌BOSS逃跑的事件。





第十二章：达基亚的盗贼

本章地图左右两边被一个湖隔开，所以要让飞马骑士出场，担负“运输”的工作。一开始让走的快的伙伴，去守住上面和下面的民家，别让山贼给破坏了。第二个回合玛丽塔就会在左边民家出现，她的能力非常强，得到伤药后自己一人就可以解决她那边的所有敌人。

本章的Boss塞拉姆会使用睡眠之杖，这是一把催眠杖，被催眠的人极易被敌人俘获，要小心。Boss虽然可恶，但别杀他，俘获后，在外传他就会加入（主要是他的杖呵）。断桥可以用从第十章得到的断桥钥匙打开，也可以让会飞的伙伴扛过去，要在20回合内结束战斗才可以进入外传。

上方民家：得到沉默之杖，可用来封住一个人的魔法。

玛丽塔居住的民家：伤药

十二章外传：达地莱奥恩

最少要有一名会用传送杖的角色出场，没有？ 没关系，慢慢向前推进，总可以过关的，不过就只能眼睁睁看着道具被敌人拿走了。利菲斯、拉拉以及上一章中捕获的塞拉姆可以说得本关的Boss帕恩。如果让拉拉去说得则会发生转职为舞娘的特定情节，而这个职业我方也只能她一个人才有，因此推荐用拉拉去说得。

开始，用传送之杖把拉拉转移到帕恩身旁（在出发点左边）。说得帕恩后将身边修女提娜身上的盗窃之杖给偷了，不然她会用此杖偷咱们东西的！将帕恩用杖转回，这样在下个回合便可以转送到剑士特尔多的身旁，让帕恩去说得他。而提娜则要用莎菲说得。

如果不伤害本章中所有敌方舞女，第26、31回合在右下方的楼梯处会出现两次敌方的舞女，她们身上分别有骑士证书和传送之杖，好东西哟，我偷！

正中宝箱：回复之光，此杖可以给我方所有人加血

上边靠左的宝箱：突击M

上边靠右的宝箱：防御戒指，





使用后防御加2

左下的宝箱：骑士证书

右下的宝箱：破甲剑

第十三章：城塞都市

本章开始时格雷德与6名骑兵在左上的城外出现，由于那6名骑兵的能力太弱，所以还是将武器传给格雷德后回城较好，而格雷德则利用城的地形效果抵御下方敌人的攻击，而本队则要快速突破敌人的长弩手的攻击范围，用飞兵与魔法师可以解决附近的两名长弩手。左侧的敌方增援较弱，构不成太大威胁。

经过几个回合后敌人的BOSS开始行动，最好在他接近格雷德之前将之解决，地图左下的敌人司祭可以用飞兵将之捕获，还可以得到一些贵重物品。当敌BOSS被解决后，所有的敌人均会逃跑（增援除外）。第12个回合结束，每回合从1号地会出现3个重装甲和一个魔法师，一直到第32个回合。如果把他们都砍光，等级和武器的损耗相信都会上升不少。

左边民家：可得到专职道具骑士证书

上边民家：可得到大铁锤

中下民家：可得到破甲剑

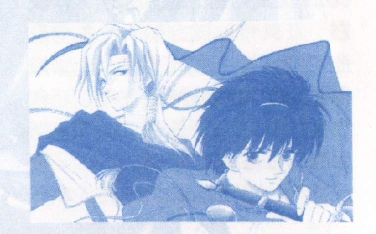
第十四章：总攻击

本章建议派出精英部队，因为本章的敌人又多又“臭”，南娜必须出场，可以让他去说得霍梅罗斯。派四员大将守住各个路口，要注意的是让这几个人带上一些低等级的武器，这样可避免“杀敌过多(杀了一个，又来一个)”而亡的下场。而其它“闲人”则可以去访问各个民家。敌人的Boss身上有不少贵重武器，知道小偷是多么重要了吧。

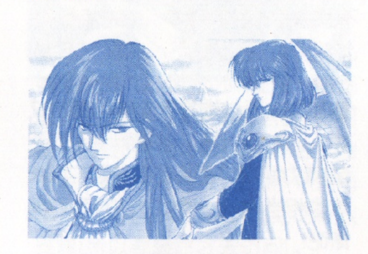
几个回合后多拉基亚的龙骑兵队便会出来，不过两三个回合后他们会自动撤退。本关的敌人很多，并且两位BOSS的能力超强。其二是后期会出来大批黑暗魔导士，这是最为致命的，因此还是坚守到时限比较明智。只要坚守10个回合，本章就结束了，如果城内的民家都访问到了，则可以进入第十四章外传，还会收到转职的修女一名（很强哦！）

左下方民家：迪恩去访问可以得到他的专用枪－龙枪

右下方民家：可以得到光明系的B级书“大地之光”一本



城内上列右侧第二民家：南娜去访问可以说服霍梅罗斯加入我们的队伍



第十四章外传：寻求自由

在进入本章之前最好带一些火把，这样可以了解敌人的行动，敌人的种类以飞马骑士和黑暗魔导师为主，而我军的任务是行军到地图上方的指定点。由于要对付众多的敌飞马骑士，所以我军最好能派飞兵和弓兵出战，而敌人的魔导师可以用剑士和盗贼的相互配合来解决。从第三回合开始，会有6个村民，每回合在地图最下方出来，只要村民每脱出一个就会得到一瓶S药水。

本章的BOSS有一种黑暗属性的远程魔法(十分强,但只有5次)，所以最好让回避高的角色吸引他，将其耗尽。至于BOSS身边的剑士大家一定要小心，那家伙的能力很高，最好用我方转过职的剑士与他交战。

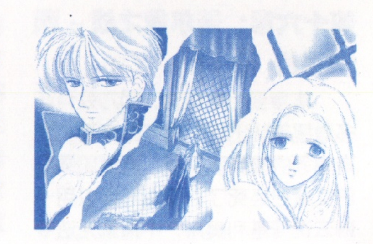
第十五章：不同的道路

首先让飞兵把主角等人送到上面的森林内，第一回合结束，拉尔夫和阿法尔达会一起从教堂里走出来，主角可以说得拉尔夫。山两边的敌兵能力较弱，想升级的角色现在正是机会。上面敌人的城堡每个回合都会出现3个敌人，直到21回合结束；其中第11回合，敌方增援中会出现一名叫夏那姆的剑士，玛丽塔去和他对话可以领悟到流星剑的特技，流星剑是本游戏中最强的必杀技，而我方有此技能的人到游戏的后半部就只有玛丽塔一人，所以绝对要学到。还有不要杀了夏那姆，把他俘获，下章就可以说得。将敌人的增援全灭后，可以让主角前往教会，此时便会有路线的选择。

玩者会面对两个选择，两条路线所得的同伴、道具和武器都会有差别，如果想玩齐剧情最好留一个此章的SAVE。

山左边的民家：瓦尔之书

山中间左边第一间民家：杀







手之枪

山中间左边第二间民家：技力戒指，作用是使用者技力上升3

山中间左边第三间民家：破甲剑

第十六章：暗黑森林 东侧路线

本章中有许多可以令角色瞬间转移的地点，要注意。敌人的兵种比较多，但人数却很少，想过关是很容易的，但由于敌人身上多带有较珍贵的道具，所以要想全部取得也不是很容易。

游戏开始后几个回合，会出现一名叫莎拉的修女，一定要用主角去将她说得，不然以前那名被石化的剑士就不能解救了。上一章曾有一面之缘的剑士夏那姆在本章中可以用霍梅罗斯说得。另外让利夫在地图中央的城上待机，可以令美兰达成为同伴。以上是本章的大概情况，想收集道具的玩家一定要在出场人员上仔细分派一下。

第十六章：若尔登之战－西侧路线

本章要小心前进，因为会有许多增援部队出现，首先会与基利奥斯率领的骑兵队交战，此时如果奥尔艾恩已经死了，那么才可以用卡琳去说得基利奥斯，不然就无法令



他加入，不过推荐大家使用奥尔艾恩，因为他以后可以得到专用的圣剑(威力很高)，而且奥尔艾恩的成长率也相当惊人，所以就放弃基利奥斯吧!

让主角通过吊桥访问对岸的民家，可以让斯尔夫加入，此时要注意下方的敌人增援部队，因为此时斯尔夫很弱，如被敌攻击就完了。当解决了围追堵截的敌人后，再派几名实力高强的同伴去对付BOSS。

左面的民家：圣水

右面城塞对上的民家：吊桥锁匙

斗技场边右下的民家：骑士证书

第十七章：五月的雨－东侧路线

敌人的城内有许多长弩手，最好让一名回避率高的角色将它们武器全部耗尽，然后再发动攻城战。或者你手头很富裕的话可以去访问右下方被山围住的那个村庄，支付20000G（抢啊！）后，就会有人帮你打开上面的门。当我方有一名角色进入大门时阿法尔达的骑兵队便开始行动，而阿法尔达身上有圣战士之书，所以一定要拿到，由于是走东线，本章中阿法尔达是不能被说得的，不要怜惜，杀了吧。如果让主人公利夫访问任何一间民家，便会询问你是否需要村民的帮助，需要的话村中的义勇军会攻向主城，如果在过关时没有一名义勇军死亡，便会得到村长赠给的转职道具(所以要最后才去访问)。



第十七章：莱恩斯特之门－西侧路线

本章的形势十分凶险，并且事件多，大致情况如下。数回合后敌方的天才军师塞亚斯会出现，他的指挥度是10，这会使敌人的命中和回避率大幅上升。并且他还持有睡眠之杖，因此，必须要带一些解状态的杖。北侧的天马骑士在有人进入攻击范围后开始行动，而这里的头领美夏可以用卡琳对话后，再用睡眠之杖将她击落下飞马，这样用卡琳捕获后过关就可以令她加入。塞亚斯登场后，右侧的敌人会搭桥进攻本队。在数回合后，地图左下方也会有一组魔法骑士出现，要注意。

由于塞亚斯的出现可能会导致作战失败，因此一定要在他登场前压制城门，这要求我方的司祭持有转移之杖和召回之杖，这样就可以在塞亚斯登场前过关。最后不要忘记派人访问左侧高地的教会，可令莎拉成为同伴。

左面第一间民家：魔力戒指

左面第二间民家：圣水 上面第一间民家：吸引之杖

左面第二间民家：传送之杖

KOF事件簿之

KOF94～99 Dump回顾

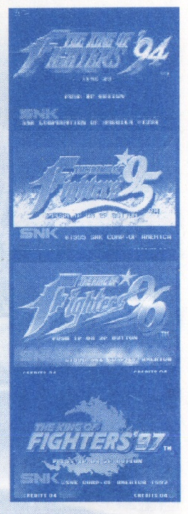
文/农夫

历史的巨轮在不断转动，公元1998年初，第一个NeoGeo模拟器出现，这是一个只能玩nam1975的模拟器，通过修改的方式，可以使其支持少数的几个游戏，而就此拉开NeoGeo模拟的序幕。

过了不久，一个著名的模拟器诞生，那就是neorage（注意，并非NeoRageX），当时运行在DOS下，需要用命令行的方式来开始游戏，已经能玩很多NeoGeo游戏了～!

大概就是那个时候（98年中），也出现KOF94和KOF95的Rom了，怎么出来的，大家都不清楚，反正笔者当时是买到了一张D盘，已经包括了KOF94和95，也能运行了，load的时间需要4－15分钟（视机器配置），而且玩的时候背景的活动图像是不会动的，但能在电脑玩上KOF，多么不容易呀，那个乐呀～

当时最有名的dump组织是neocharity和romlist，他们处于互相竞争的状态，今天你dump一个游戏，明天我dump一个游戏，还有很多游戏，是两组织都有dump出，所以网上流传的版本一片混乱，KOF96也是在糊里糊涂的情况下被dump出来了。

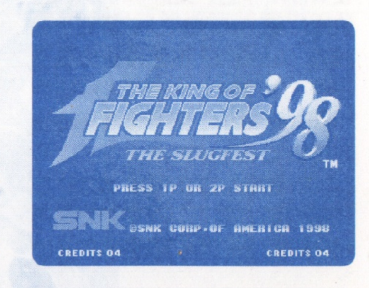


KOF97，也是在不长的时间后就被neocharity放出来了，但是由于当时次世代的SS、PS已经比较普及了，而SS、PS都能很容易玩到KOF96和97，相比之下，Rom的出现就反而不如KOF94和95的推出来得轰动了（KOF94没有移植版，而KOF95的PS版做得很差，SS版又需要特别的Z版ROM卡，以至很多SS、PS机主都没有在家玩过此两作），而到这个时候为止，玩NeoGeo游戏都是完全没有声音的。

而到了99年年初，令人难以置信，KOF98被Neocharity DUMP出，离游戏发售不足半年！原因是香港的模拟器爱好者组成了一个团体DavesHK，每个人出了10多港元买一个KOF98的卡带，然后把它送给Neocharity，经过几天时间Neocharity就把KOF98搞定了。原定KOF98只可以在出了钱的会员中发放，但后来游戏ROM被一个会员泄露了，后来事情败露，Neocharity一气之下就把SOUND ROM从KOF98里DEL了。但最后KOF98的SOUND ROM还是发布了，大家可以下载到完整的KOF98了!

由于使用上了Giga Power技术，使得KOF98容量大大增加了，当时连56K猫都没有普及（当时笔者使的是33.6K的小猫），近40M的ROM可真是超级庞然大物呀，在ROM刚出来的时候，第一个支持的模拟器是Mame，而用Mame，Load游戏的时间，从开始到正式玩上游戏，需时1个小时，没错，是"1个小时"，期间硬盘是不停的闪，看起来煞是可怖，到底是真正load出来了。在当时，MAME是第一个支持Neogoe声音模拟的模拟器，虽然错误多多，噪音多多，但毕竟出声了。

因为实在太慢了（当时的主流机器一般只配备32M内存），网上的玩家还流传一些方法来玩KOF98，就是砍掉部分的C Rom，那样选择某些队的时候就会花屏，只能是玩对战模式，大家事先商量好不用哪些队。当时流传的是，若削掉C4，主角和饿狼队的图像是完美的；若削掉C5，中国队和怒队和女子队是完美的；削掉C6，龙虎队是完美的。



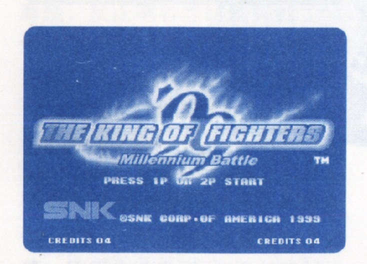
往后后一段时间内，出现了多个NeoGeo模拟器，都声称能更快的Load完Rom，其中著名的包括Neobeta和Danji等，Danji以其高速的读入速度和游戏速度，成为了当时最好的NeoGeo模拟器，虽然它的Rom格式与众不同，需

要一个转换工具进行转换，而且不支持声音，但是以笔者当时的166机器+32M内存，居然能很好的模拟KOF98了。

由于Rom太大，笔者当时也没敢从网上拉，最后是从电脑市场买到一金盘（当时金盘还是稀罕物，是普通D版的3倍价钱），整张盘就一KOF98的ROM+几个模拟器（奸商就是黑～！），终于玩上了KOF98。

而超霸级的模拟器NeoRageX也终于出现了，一出生就显现出王者气势，完美支持声音，运行在Win32平台，支持DirectX，超快的Load Rom速度，只需很少的内存（32M）。也因为他的诞生和当时已经dump出大量的NeoGeo ROM，模拟器界呈现出了历史上最大的高潮。

时间拉到99年7月，KOF99正式在街机上登场，一个月后的8月，网上流传出所谓的KOF99的Rom，有80多M大，而且没有模拟器能支持，后来证实了，这个ROM是未解密版，是不能用的，大家不胜失望，而dump出这个未解密版KOF99的，就是大名鼎鼎的台湾的MR.Lee。



失望没持续多久，就在9月中的时候，网上流传出了KOF99运行图片，虽然有少许错误，但毫无疑问，KOF99能运行的版本已经Dump出，而dump组织RS'(核心成员是Apollo69）宣布，Rom可以在neoragex上运行，在一个星期后放出，而发布将采用会员制，只有出了钱的会员能得到Rom，这就是参照了KOF98的发布方式，但他们有意在ROM文件里加入了识别序号，要是谁偷放出Rom，他们马上能查出来。

终于有不知名人士，在9月30日放出了Rom，而且一派不怕死不怕查的模样，让dump组织RS'深感尴尬。而在我国，当时全国网速大减（有点夸张了，网速大减的是模拟器站点），大家都在拼命拉KOF99，笔者当时是下午开始在emu zone的服务器下的，下了80%后，服务器当了，欲哭无泪，为了尽早玩上KOF99，全部重下，终于在国庆节的凌晨4点，全部拉完，算是最难忘的国庆节了。:P

到此，一度成爆炸趋势的NeoGeo模拟，慢慢走入了冷静期，而历史的巨轮在继续转动......

KOF事件簿之

KOF2000 Dump回顾

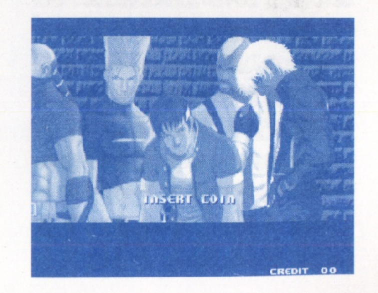
文/cotolo

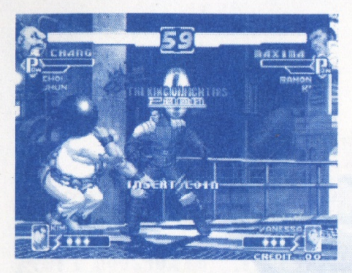
相信大家读到此文时都应该已经在PC上一睹KOF2000于模拟器上的风采了，作为SNK破产前的最后大作，KOF2000在PC上的模拟成功几乎成了无数街机仔于2000年的最大愿望。然而对于NEO游戏的这段鲜为人知的模拟界历史，了解的人却很少，这就是笔者决定持陋笔写下此文的原因。



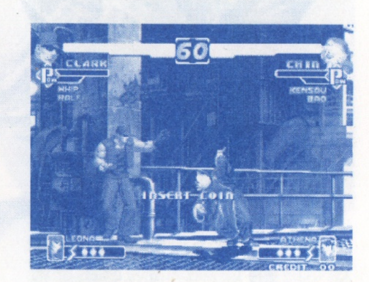
为了保护自身的利益，SNK从99年开始在它的业务用基板MVS上采用加密技术。众所周知SNK在新游戏发布前有一个习惯：将游戏放到游戏中心让人们试玩。正是这个举措，使得游戏的测试版卡带被偷了出来，并且以最快的速度送到了Dumper的手中，更巧的是有些测试版的工程样板卡带是没有任何加密保护的，Dumper不费吹灰之力便把ROM文件给导了出来，用NeoRageX就能玩啦。不过Beta卡带中通常都有小毛病，比如游戏语音或图像的缺损或者是其它的Bug。但Kof2000所面对的问题就复杂得多啦，我们来个详细的回顾吧。

KOF2000，这个被誉为SNK临别业界的最后礼物的游戏，以其非常大胆的援护系统改良而

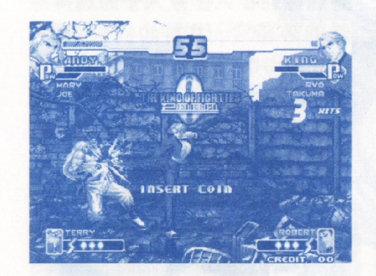




名噪一时。无数无缘或者不喜欢到街机厅玩KOF2000的人们和以往一样，静静的等待着模拟器上的KOF2000来临。因为没有测试卡带的泄漏，Rom的导出将会直接与SNK的基版加密技术产生冲突，起初没有那个组织有意去趟这滩浑水。直到2000年的9月，PZ小组开始发布募捐信息，他们将向SNK的MVS基板加密发起挑战，通过募捐得来的钱用于购买Dump设备和基板卡带，参与募捐的人将在Rom被导出之后能够提前得到。到了2000年12月，PZ小组已经凑齐了足够的钱，设备也搞得差不多了。从那份长长的会员名单来看，募捐的人和$$的数量还真不少，PZ这次看来是要动真格的了。刚开始一切进行的都很顺利，短短的一个月内，PZ小组便将KOF2000的P1 ROM给导了出来，虽然没有赶在圣诞节前发布，但总算让人看到了些许曙光。正当PZ准备按部就班的将另一个程序档P2 ROM给导出的时候，他们遇到了前所未有的麻烦，而存在于P2 ROM上面的瓶颈，却将PZ当初壮志沉沉的破解计划给搅得一塌糊涂。可以这么说：直到现在，PZ仍不明白他们在破解P2 ROM的时候究竟还缺些什么……由于一时无法从程序档中获得更进一步的进展，PZ开始避重就轻的把工作重点放在了另一个加密点上，那就是图形档C ROM。这期间介于外界的压力（主要是募捐者的信心开始动摇），他们还顺便把没有加密的音乐档和语音档给导了



出来，作为暂时的缓兵之计。这些语音和音乐ROM可以直接用专门的NEO播放软件来播放，在没有玩到游戏之前，听听里面的音乐，也算是给支持者一点交待了。可能是老天故意捉弄人吧，又过了约摸半年，PZ在C ROM上仍然丝毫没有进展。这时街机上的KOF2001已经接近发布，那些起初捐了钱的支持者们开始产生了不安和猜疑的心理，PZ也渐渐成为了舆论指责的焦点。其实这个时候最让人关心的还是KOF2000究竟能不能被模拟，SNK的加密技术究竟能不能被模拟界的Dump



大腕所攻破。

在许多人认为MVS基板的解密将以失败告终或者无限期搁浅的时候，Mr.Lee站了出来。这位曾经Dump出Beta版的KOF99的台湾破解达人的出现，又给整个枯燥的KOF2000 Dump过程带来了一些值得期待的东西。首先，Mr. Lee声明要再次下海研究MVS的加密，但并不会拿KOF2000来开刀，取而代之的是KOF99和Garou。这是什么原因呢？其实这两者的加密手段和KOF2000是相似或者相同的，选择它们来做破解对象一是为了避免与PZ小组的募捐活动产生直接的利益冲突，二来是出于对自我的保护：暂不说模拟界的N年规则，Mr.Lee一向热衷的NEO卡带收藏嗜好就是一个很好的自我保护方法。法律上明文规定：如果你没有通过购买拥有该游戏的原基板或者卡带的情况下，将游戏的EPROM通过设备导出是会侵犯到游戏厂商的权益的。Mr.Lee只Dump自己拥有卡带的游戏，不能不说是明智之选。整个工程不久后就如火如荼的开始了，事后大家才发觉，原来MrLee是有备而来，他那台花了一年多功夫和将近1000元器材的设备就是最好的证明。这台号称可以终结掉所有的MVS加密的神奇设备，用了不到一个月的时间，就把KOF99中的C ROM全部给解了出来。人们似乎看到，KOF2000离我们越来越近了。

如果说2000年初最让人激动的事，莫过于CPS2基板加密的破解。破解者：CPS2Shock的Razoola在玩腻了CPS2上的XOR技术以后，突然决定要在NEO的MVS基板上试试火候。这对于整个模拟界来讲是一件具有轰动效应的大事。Razoola的名人效应很快让PZ小组变得黯然失色。可能也是为了给PZ留点面子，Razoola也选择了KOF99和Garou来作为研究对象。但是Razoola很直接的

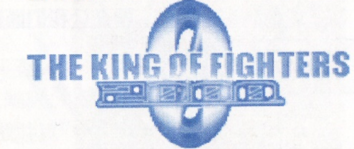
表明自己不会向任何人公布解密技术,一旦他完成了这两个游戏的破解工作,KOF2000就是下一个目标.很明显Razoola是不会放水的了.在整个KOF2000的解密过程中,Razoola起了非常特殊的

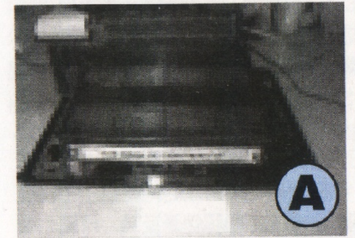


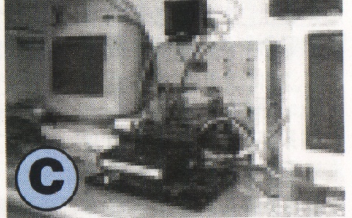
向导作用,他首先通过S ROM中8x8和16x16点阵的tile镶嵌规律得出了S ROM存在于8个C ROM之中的说法,这正是SNK后期图像ROM加密的核心部分所在,也与Mr.Lee析出的C ROM中包含S ROM的说法相吻合.接着Razoola又一针见血的指出P ROM中并不存在加密,而是一种简单的线性变换在扰乱着原有的程序档排列规律.在收到基板后不到一个月,Razoola便把KOF99的P ROM给弄了出来,配合Mr.Lee的C ROM一起发布,并将其认定为完美破解版的KOF99.在接下来的时间里,Razoola一边摆弄着Garou一边配合MAMEdev进行着KOF2000的全面破解,有了Razoola递交的这份宝贵资料,教父Nicola(MAMEdev的老大)也开始了KOF2000的Dump.

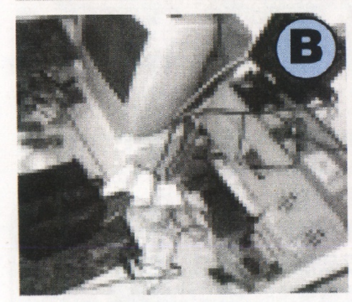
几个大腕级的组织都开始了他们的KOF2000破解,事情发展到这种地步大多数人宁愿选择静静的等待了,因为他们很清楚:KOF2000的到来只是时间问题了.当然这期间lamer的纠缠与困扰给各大模拟器站点BBS也平添了几分热闹.2000.11.5,这是一个令无数模拟器爱好者感到惊喜的日子.KOF2000那个ZERO标志的logo终于出现在我们的PC上,另这个梦想变为现实的模拟器,不再是NeoRageX,它的名字叫做Kawaks!Kawaks这个模拟器的前身是一个CPS2模拟器,开始加入NEO游戏的支持的原因大概在于在Nicola开始参与MVS基板的破解.模拟器的作者一直没有公开他的姓名,人们亲切的称他为Mr.K,Mr.K与Razoola有着十分密切的关系,总是伴随着CPS2的新游戏支持而推出新版的Kawaks,甚至有人猜测:M.k是不是就是Razoola?KOF2000在模拟器上的出现为SNK的MVS加密技术划上了句号,然而破解者的脚步却丝毫没有停止.PZ小组这个快被遗忘的名字,仍一丝不苟的琢磨着那快未完成的P2 ROM,Razoola对P ROM的最后疑惑也渐渐明了:原来在P1和P2这两个ROM之间遗漏了一块256K的数据.这个数据块控制着整个程序档P ROM的正常运作.出于破解者对完美的追求,Razoola终于找到了这块存在于SMS芯片理的丢失数据(sma.bin),并将它完整的还原到了ROM中,MAMEdev把这个带有sma文件结构的ROM规定为NEO加密游戏ROM的全新规格,至此KOF2000的解密宣告结束。

写此文的目的是等各模拟器FANS了解到每个ROM的诞生不是一间简单的事情,一个游戏倍模拟器支持是Dumper与模拟器作者共同努力的结果。希望大家玩Kof2000的时候别忘记他们的贡献就是啦!











Mr.lee的DUMP设备

漫谈KOF系列

文/KGB

集合了SNK的人气角色的格斗游戏《THE KING OF FIGHTERS》系列，为玩家所熟悉。但SNK的倒闭、易手他人的KOF2001等等，伤害了无数玩家的心……现在让我们通过回顾KOF系列来怀缅SNK吧。

KOF94



- 故事简介 -

1994年，格斗家们收到了一封神秘人“R”的邀请信。而作为KOF系列主角——草雉流古武术传人草▮京在此作首次出现。获胜的队伍被安排在一艘航母上，在那里遇到了那位神秘为“R”—鲁卡尔，经过一轮苦战后终于击败了鲁卡尔，最后他和航母一起自爆，消失在茫茫大海之中……

> 系统 <

采用3对3的团队战斗制，集合了《饿狼》《龙虎》两大SNK人气格斗游戏的主角，在当时是划时代的举动。在原SNK格斗游戏的闪避攻击和超必杀技的基础上，加入了饿狼主角的蹲前进、龙虎主角超必杀技等，再加上原创的的攻击闪避、团队制及援护攻击等，使其初步形成一个崭新的系统。此系统后来被成为“Extra Mode”，其中闪避可谓是一大创新。但此作不能编辑队伍。

编按：94年的本作，开创了辉煌的KOF的序幕，但当时SNK只是想把《饿狼》《龙虎》拉到一起，所以在KOF94的时候，主角草▮戏份并不多，形象也比较大众脸，反而是红丸那“把”另类的头发，引起了大家的注意。游戏感觉比较接近当时的其它格斗游戏，在街机厅并不是很突出的一个游戏，而最大的不足则是不能编辑队伍，擅长草▮京和红丸，但不擅长使用大门的笔者当时真苦恼呀！





KOF95



- 故事简介 -

世界各地的格斗家再次收到KOF邀请信，发出的人还是署名为“R”！与此同时，草雉京的宿敌八神庵首次出场……当战胜其它队伍后，上次与航母一同消失的鲁卡尔再次出现了，而另一Boss竟然是草雉京的父亲草雉柴舟。原来在被鲁卡尔击败的柴舟，被其救起并洗脑，敌我不分的柴舟发起了进攻，在击倒他和鲁卡尔后，鲁卡尔的身体发生了变化，原来他为增加实力而吸收神秘的"大蛇"之血，无法驾驭如此强大的力量的他，最终自食其果。而一千多年前的"三神器"和大蛇的故事，亦开始曝光在我们的眼前……

> 系统 <

基本上继承前作系统并加以强化，首先出现队伍编辑功能，战略性大幅提高。在攻击闪避中用反击来攻守过渡的战略性也大幅度扩充，同时闪避攻击亦得到简化，在闪避后按任一攻击键即可发出。而选用Boss的秘技在当时也非常受欢迎。

编按：令KOF抬头的一部作品，一出现就受到了玩家的追捧，从此KOF长期占据机厅重要位置（我国），主要是改进了鉴定的不能编辑队伍的功能，闪避系统也非常成功，使用Boss的秘技虽然不能算什么创新，却非常受用。草▮老爸柴舟的出现使故事有些不知所谓，但初次出场的八神不啻是SNK塑造最成功的人物，可以说，是八神推动KOF发展成家喻户晓的游戏。谢谢你了，八神君！

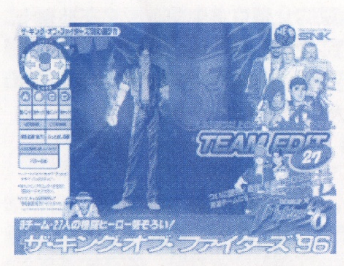


KOF96

- 故事简介 -

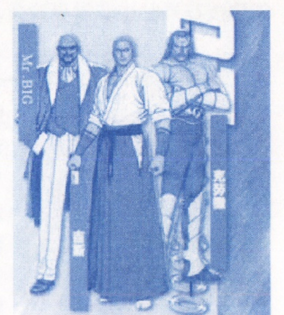
1996 年，如期召开了 KOF 大会。不过与以往大会不同，本届是由大财团赞助支持的世界规模的盛会。一轮苦斗之后，大会的主办者神乐千鹤站到了优胜者面前。在证明了优胜队的实力后，她道出这届大会的真相：1800 年前被封印的大蛇一族即将复活，他将给人类带来毁灭性灾难。神乐千鹤请求帮助一同去封住被解放出的大蛇力量。于是优胜队与大蛇一族的高尼茨开始了战斗，战败的高尼茨自己结束了生命。但是与大蛇一族的战斗才刚刚开始……

> 系统 <



在人物的招式方面也做了大幅度改变。而系统较前作也变动很大，以往的攻击闪避(及反击攻击)变更为"紧急回避动作"，另外，在体力变红并且能量条 MAX 时，可发动 MAX 超必杀技，引入了空防、受身、中跳及防御崩坏系统。此系统被成为"Advanced Mode"。

编按：参照当时饿狼 RB 系统进行大幅改动的 96，亦可算是改革成功，起码没有让人感到不适，算不过不失吧。当时国内刚开始兴起次世代主机热潮，SS 版由于采用低成本的 Ram 卡提高 Loading 速度，再加上游戏本身优美的背景场地和 CD 音源，使笔者非常怀念啊！



人物方面也创造了 KOF 最成功的 Boss ■■优雅与强悍并存的风之高尼茨，反而那个神乐大婶就比较别扭了！另外 Boss Team 中的吉斯大人也一如既往的非常受欢迎！

KOF97



- 故事简介 -

上次举办的成功使各大企业联合召开了新一届的大会。而企图让大蛇复活的大蛇一族也蠢蠢欲动。在比赛中，为了使大蛇复活，大蛇一族四处去寻找"最终之体"。并掳去草薙京的女友雪（即奇稻田姬转世）作为祭品，最后大会结束，他们的愿望实现，大蛇终于借克里斯的身体复活了！拥有毁灭一切的力量的大蛇……为了打破宿命，草薙京与八神庵齐心合力，集结的"三神器"不惜牺牲自己，把大蛇再次封印。

> 系统 <

本次加入 ADVANCED MODE 和 EXTRA MODE 两种模式供选择。

ADVANCED MODE 以"KOF 96"为基础，可使用紧急回避和摔技摆脱等。每积攒一格能量可使出超必杀技和防守反击技等，最多可积攒三格能量。跳跃也分为大、中、小三种，另外连续两次按前可以快速前冲 。

EXTRA MODE 是以"KOF 94～95"为蓝图，包括攻击回避和能量条积攒。没有前冲功能，另外跳跃也只有大跳一种。

编按：另外一个大热大卖的作品，特别是国内，很多外行人（本身并不玩 KOF）也是通过 97 认识到 KOF 的，由于综合了 94/95 和 96 两种格斗系统，终于满足了大部分玩家的要求，系统上基本没有什么让人垢病的地方。人物上再次利用了八神君■■让他发疯暴走，让笔者当时的同学三句不离"疯八神"，另外七枷社等新新人类组成的新面孔队，也迷到了不少年轻人（包括笔者:P），但是故事发展到最后有点牵强，有种草草收场的感觉。

KOF98



- 故事简介 -

在大蛇篇完结后，新的战斗随之展开，并以"DREAM MATCH NEVERENDS"为副标题开始了新一届大赛。和以往的KOF比起来，"KOF98"没有什么剧情（江郎才尽？？），只是最后出现了简单的介绍，只是以单纯的对战为乐趣，作为97的大蛇篇和99的N.E.S.T.S篇的过渡，齐集了50位以上的主角参赛。其中包括中年男子组队的"老爸队"以及"KOF94"之后再没登场的"美国体育队"，甚至KOF初代BOSS鲁卡尔也出现，为什么没有高尼茨呢？:~(

> 系统 <

基本沿用KOF97的双战斗系统，ADVANCED MODE和EXTRA MODE仍然健在，另外一提的是，每一主角失败后，可以把能量留下给队友。

ADVANCED MODE下，能量格上限由原来的3个增加到最多5个，可以更方便地使出超必杀技。EXTRA MODE下，能量条也较前作缩短，能量积攒时间相对大幅缩短。

大量隐藏人物在本作都可以调用，但这些隐藏人物基本上都是某些人物的招式变更版。

编按：完全沿用97的系统，让玩家对98失去不少新鲜感。可狠的是居然没有剧情和新人物，这可是KOF的一大卖点呀，难怪KOF98没有让KOF得到进一步发展了，但是由于熟悉的系统和熟悉的人物，也不至于让支持者尽失，基本上可以把98看作是集中了前几作的完善和平庸，搞了一个大杂烩。重新出现的美国体育队一如以前的弱，真可怜呀！其中是不是



KOF99



- 故事简介 -

主人公由草雉京换成秘密组织N.E.S.T.S成员K'，故事情节也全新展开。大会采用全新的四人制。而这次大会由秘密组织N.E.S.T.S的干部KRIZALID举办。他负责通过举办KOF大会，收集格斗家的战斗数据，并输给人造兵器——克隆草雉京。最后他被击败，得知自己竟然也是个克隆人，是K'的数据的产物此惊愕的事实后死去，但究竟这个神秘组织的目的是什么呢……

> 系统 <

STRICKER是此作新增的系统，即选择四人组队，其中一个人作为援护的系统。

系统通过消费画面下方的STRICK BOMB呼出援护人物负责援护攻击，发动后一定时间内主角的下半身无敌。呼出攻击时，敌人的攻击无效，而且援护攻击威力较大，对使用一方来说是十分有利的战法。

本作亦增加COUNTER与ARMOR两种截然不同的能量爆发模式。

COUNTER持续时间为20秒，期间攻击力增强，大多数必杀或超杀速度都会变快（亦有例外），并且可以使出必杀→CANCEL→超杀的华丽连续技。

而ARMOR模式持续时间为8秒，启动后，角色防御不掉血，受创后也不会产生硬直状态。

编按：全新的一集故事，游戏系统也大幅度变更，其实KOF历代都是有援助攻击的设定的，但是由于使用复杂，实战根本没有人会使用，SNK终于在99痛下决心，硬性推行援护系统。而新主角▌▌坏小子K'隆重登场，其实那K'也没什么好耍帅的，随地吐痰就很不好嘛～，而草稚换上新衣服以后，就显得八神好脏呀！



KOF2000



\- 故事简介 -

得知神秘组织N.E.S.T.S已有一段时间了。而全球的恐怖事件正一轮接一轮地展开。新一轮格斗比赛即将开幕▮▮KOF2000大会。世界各地的格斗家纷纷收到了邀请卡准备应战，而K'与Maxima也自行组队参加了。N.E.S.T.S所发出的邀请卡意味着第二阶段的计划已经开始了。最终Boss Zero同样是N.E.S.T.S的干部，最后他企图利用卫星兵器Zero Canon发动攻击毁灭世界，但最后杀伤范围只是一座小城市的规模...!?



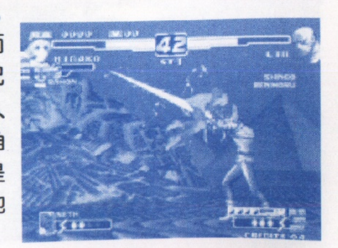
\> 系统 <

KOF2000沿用KOF99的系统,COUNTER或ARMOR两种爆发模式仍然保留。

而STRICKER除可选择游戏中全部人物外，追加了新的援护专用人物Another STRICKER，全部援护专用人物都来自SNK经典人物，还有隐藏的援护专用人物。

Active Striker System是呼唤援护的新系统。在跳跃，攻击或投技之后也可以呼出，另外还增加了补充援护系统，当缺少援护时可按Start键进行补充，但会消耗1格超必杀技。

编按：让模拟器玩家久候的KOF2000，本身并没有想像中的优秀，勉强只能算是平庸。援护人物的增加，让本来已经众多的角色显得更乱了，而没法对所有人物拥有全面认识的情况下，就让对战策略显得意义不大了。人设更是糟糕，磷、雏子、Kula等新角色的设定都让人别扭，Zero大叔更是KOF中最傻最臭的Boss。KOF的资源也发掘得差不多了。



KOF2001



\- 故事简介 -



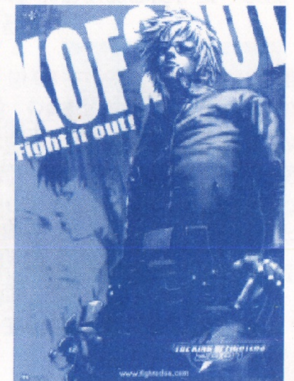
KOF 2000大会举办过程中，有一座城市被卫星兵器ZERO CANON摧毁了，但是各个国家的报纸却掩饰说这是一场人工卫星事故。终止“必然会出事的KOF大会”之声不少，但讽刺的是，这个有名的格斗大会却再度恢复人气，主办机构居然公开自称是N.E.S.T.S，而且还有N.E.S.T.S TEAM出现!其真正目的究竟是什么呢?

\> 系统 <

摒弃99和2K，在KOF2001里，采用全新名为“战术性排序”的系统,作为主力和援助的人数可以自由选择的。而选择会影响到能量槽的长度和储蓄数量。同时能量槽是援助与必杀共用的。

KOF99/2K中的Armor mode和Counter mode亦被取消，但部分的系统会在新的“超级取消系统”中体现出来，KOF2001中，超杀可以被将必杀所取消。

KOF新增加的“受操作攻击系统”，某些的攻击会产生特殊的效果叫Wire Damage，对手受到此攻击会向墙壁飞去，然后反弹回来，这时，对手是完全没有防御的。



编按：由韩国公司制作的2001，被许多玩家贬为没有玩的必要，因为画面风格倒退到95的年代，人物偏小之余，画面还显得发黄，人物设计不是差劲，而是怪异了。但实际上手，本作作为一个陪伴我们长大的游戏系列的最新作，还是可以一玩的，起码可以得到片刻的爽快，但是不要指望它能带你回到97的年代了，因为时间是不能倒流的......

在谈完街机上的KOF94~2001后，下面就将KOF所"踏足"的主机佳作介绍一下。至于什么"SNK VS CAPCOM"等等其它的作品由于限于篇幅，就不一一介绍了（又可能是偷懒吧:)）

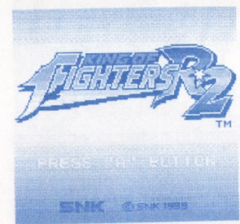
KOF R-1



SNK在推出自己的手掌机NGP（黑白版）后，自己的大作KOF系列当然也会在NGP出现的。此作是来自街机KOF97的移植作，也是NGPC上较少也是较早的黑白游戏。保持了街机版97的紧急回避、能量槽等系统，人物同样是Q版化，但由于NGP的机能比GB强很多，所以游戏细节刻画得比较仔细。

KOF R-2

SNK的招牌游戏，由街机的98格斗之王移植而来，作为NGPC（彩色版）主机的首发软件，具有战斗和养成等游戏模式，不再象KOF R-1那么单调了，游戏中还有许多隐藏人物，加上鲜艳的色彩，是款不可多得的格斗游戏。其中培养模式，通过不断战斗获取新的道具来提高攻防力，更可以增加角色的特殊能力，包括变身，复活，甚至改变角色出场、获胜所说的话。





编按：在SNK自家的16位手提主机上，终于能还原KOF的大部分面目了（真的是"面目"，GB版根本看不清角色的样子），由于画风和手感都与正传迥异，所以还是可以一玩的，而经R－2的育成模式培养后，草▮竟然可以在格斗中拔枪射击，喂，喂，还用玩吗？！

GB 系列

热斗——95格斗之王



SNK授权TAKARA公司移植以华丽必杀技和3人组队方式著称的"KOF 95"到GB上，游戏通过Q版化，成为GB上著名的格斗系列－－"热斗"系列中的一员。

故事情节与街机上的95相同。而游戏将街机上的系统模式一一保留，如回避攻击、储气攻击、必杀技和超必杀技等等。并可以选择1人或3人方式进行比赛。此外值得一提的是游戏中的隐藏人物除了95的BOSS草雉柴舟和鲁卡尔外，还有侍魂中的娜可露露。

热斗－－96格斗之王

随着热斗KOF95的大卖，紧接着97年TAKARA在GB上又推出了"热斗－－96格斗之王"，此作较前作"热斗KOF95"从游戏感觉上有了长足的进步，是值得GB玩家收藏的一盘卡。故事是以96为蓝本的，但加入了97的隐藏人物"暴走八神与暴走Leona"。



编按：以GB主机的机能，移植KOF是远远不够的，只能移植的是游戏的感觉，包括人物的形象等，由于不需要以玩正传的心情来玩，所以就轻松了，就当是下午茶时间的小点心吧！由此发现，在当时GB也已经暴露出了机能严重不足的缺陷，厉害的是老任竟然能挺着这样的主机继续走了5年，整整一个家用机年代。

THE KING OF FIGHTERS EX

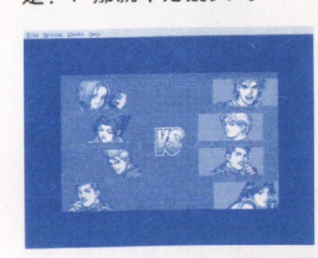
强袭！！KOF的最新作品，挑战手提机的极限，KOF－EX登陆GBA！

曾移植到多个机种上的《KOF99》，已移植至GBA上，并改名为THE KING OF FIGHTERS EX～NeoBlood～。游戏加入了新的原创角色－叶花荫，十八岁，于美国出生，但双亲均是日本人，修炼的是祖父传授的古武术。为其作配音的是著名声优－千叶丽子。



在本作的STRIKER系统方面，与KOF99相同。其使出次数都是以“STRIKER BOMB”来计算，若玩家能够作为连续技的一部分使出，可给对手带来重大的打击，在GBA版本中，以这个办法亦同样能够使出各种连续技。

编按：作为新新世代手提主机的作品，再加上是SNK公司的绝响，本来是抱了不少期望的，可惜事与愿违，恰好本作是最失败的手提版KOF，甚至比GB的热斗KOF更差，完全是SNK穷疯了，靠卖老本砌出来的东西，听到的一个说法是“你是KOF的超级Fans吗？不是就不要买了！是？！那就千万别买”。



另外，除以上作品外，国内还出现过很多改版的KOF，包括FC上的KOF95，GB上的KOF97－2000，都是由D版厂商从其它作品中修改而成，其质量的低劣，简直惨不忍睹，由于这些都不是原厂的作品，所以不计算入本期的KOF系列范围。而本期光盘中，将付送出光碟版以外的所有KOF游戏ROM。

拳王京



故事发生在KOF97大会之前，当时的草▮并未完全了解自己家族的历史和命运，也不知道大蛇一族的阴谋，随着故事的发展，真相浮出水面，而少年草▮京终于修炼成草▮流最强奥义－－无式，并成为草▮流古武术正式传人，肩负起封印大蛇的宿命。



原创的故事，加上部分原创的角色，成为拥有最完整细节剧情的PS游戏拳王京，游戏类型是AVG，而战斗部分是采用格斗招式选择系统，游戏主轴是由日本篇－－美国篇－－拳皇大赛篇三章，其中能找到KOF中多位角色作为同伴进行战斗。

游戏人物形象采用插画家夏元雅人的设计，所以画面风格与KOF系列其它游戏有明显区别，同时，"拳皇京"与其原作KOF系列相比，因游戏性质的不同也令玩法产生较大的变化。

编按：SNK利用KOF的人气来进行的一次小尝试，结果是，无论是否KOF的Fans都不买帐，主要是因为玩法实在缺乏新意，而相当习惯快节奏的KOF格斗游戏，游戏流程也显得冗长无味，如果一次尝试失败，就应该总结错误了，可惜后来SNK又开发了一个以雅典娜为主角的原创AVG，继续大败收场，也难怪SNK如此悲凉的晚境了！



线上 KOF



SNK破产后，把KOF制作小组卖给了韩国的游戏制作公司，基于韩国庞大的在线游戏市场，KOF小组的新东家，决定把KOF搬到网上，采用"多人网络游戏"+"3D"的游戏方式，意图颠覆KOF的传统，而这个策略能否成功，暂未能下定论，但确实榨干了KOF仅余的价值了，悲乎？喜乎？



编按：虽然嫁出去的女儿泼出去的水，人家要怎么折腾是人家的事，但是作为老KOF玩家看到如此的情景，实在无法表达自己的心情了。3D化的KOF一如以前想像般的丑陋，再加上并不宽的网络带宽，可以想像最后出来的是怎样的怪胎，希望这只是笔者个人的偏见吧！

KOF96 neogeo collection



这个作品并非游戏，而是基于KOF96的资料集，只有在SNK自家主机NGCD上的发行版本，收集了KOF96中全部角色的人物档案，背景资料，声音资料等。由于主机普及量的问题，很少人知道这个作品，如果你是KOF Fans，这就是必备的收藏品了。

NGPC 系列



KOF 版大富翁（？）"KOF BATTLE DE PARADISE"



SNK公司推出了的手掌机NGPC版的原创KOF。只不过此作推出的再不是格斗方式的游戏，这款名为"KOF BATTLE DE PARADISE"竟是我们熟悉的大富翁式TAB桌上游戏。在游戏里有各位KOF系列的角色出现，游戏的方法就是用各种手段，像著名的大富翁游戏一样抢夺地盘，然后用收益的金钱购买各种特殊的攻击卡来对付敌人，而且更会以游戏中的必杀技痛击对手。目的就是为了收集游戏中的"星星"，增加自己的资产财富。另外游戏也会出现很多突发事件和迷你游戏。

NeoGeo 系列

QUIZ KING OF FIGHTERS

在下记得当年在街机上曾有多款问答游戏，而这款游戏是以KOF人物为卖点，期间还穿插大量SNK明星。不过由于游戏内容全是日文，估计国内玩家不大会热衷于此了（笑）。玩法就是电脑问问题，玩家选择正确的答案就行了（废话！），类似国内某些电视问答比赛节目。熟悉日文加上对KOF系列有一定认识的朋友，不会太困难吧。



编按：都是KOF的小品级作品，为正传的KOF带来了一丝小的乐趣，可惜除了96资料集，另外两作，我国玩家都不太能欣赏。其实国内汉化组织可否考虑汉化问答版的KOF，工作简单之余，也能带给大家不少乐趣呢！

KOF 的插画大师

文/WAV

历年来不少游戏大作都会请一些著名的画家负责人物设计和插图，例如《FF》系列的天野喜孝和野村哲也、《DQ》系列的鸟山明、《樱大战》系列的藤岛康介等等。在格斗游戏之中，《KOF》系列的插图可算是最为人熟悉了。假如阁下是拳皇的Fans的话，应该不会对森气楼这个名字感到陌生吧。不过你又知不知道其实拳皇的插图和人物设计并不只是森气楼一个人的功劳呢？基本上每一幅SNK的游戏的插图，都是由以下几个人一起负责。他们会由人物设计开始一起做，大家一边画一边讨论，直到修改至决定稿。然后就开始设计海报，在这个阶段就开始分工了，一个主要负责《拳皇》系列、一个主要负责《侍魂》系列，另一个就会负责其他游戏的海报制作。当然有时由两个或以上负责某游戏。

拳皇元祖 ILLUSTRATION

《KOF》系列的插图和人物设计，由94年开始便由森气楼、白井影二和NAO.Q负责。除此之外，《饿狼》系列和《龙虎》系列也是他们负责的，而《侍魂》系列的插图可算是白井影二的代表作了。

森气楼

1962年12月24日出生
投身SNK的过程：
ILLUSTRATION事务所
→FREEILLUSTRATOR
→漫画家
→SNK设计部SINGER SONG ILLUSTRTOR
代表作：
GHOST PILOT「真侍魂」POSTER
笔名的由来：
是因为外表像蜃气楼？？其实是日语的海市蜃楼！不信自己查字典吧！
最喜欢的SNK角色：
「SAKAZAKI家庭」，因为是很不正常的贫穷家庭。

白井影二

6月9日出生
投身SNK的过程：
在读幼稚园的时候被称赞为有画画天份→因为想要「龙虎之拳」POSTER而加入公司
代表作：

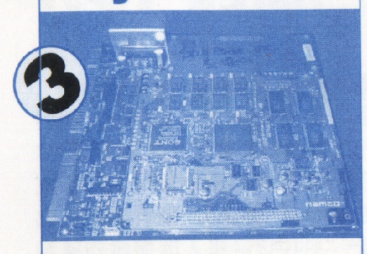


「95年SNK CALENDER」六月的「柳生十兵卫」。
笔名的由来：
在「龙虎之拳2」时，很喜欢用白色（B按扭）的如月影二。当然的是喜欢和技术要分开。
最喜欢的SNK的角色：
男：霸王丸、牙神幻十郎、桔右京都同样喜欢。
女：KING、CHARLOTTE。

NAO.Q

1967年11月11日出生
投身SNK的过程：
以前都有画画的兴趣，在SNK公司里由最初的游戏开发部转到设计部当ILLUSTRATOR。不简单呀！
代表作：
插图的话应该是「TOP HUNTER」
笔名的由来：
使用了自己名字的一部份，将英文字母倒过来写。
最喜欢的SNK角色：
「风云默示录」中的「JOKER」，觉得与自己有点相似。

system11



作为一个新的3D街机机版的模拟(而且有impact小组创作)，不在于能玩什么新游戏，而在于向大量模拟90年代后期盛行的3D街机游戏，终于又迈出了可喜的一步！

成功模拟system11的意义十分巨大，这个新世代模拟器的出现让玩家对模拟3d机板充满憧憬，相信在不久的将来，capcom的zn系列和sega的model系列等著名3d机板的模拟器会出现在玩家面前！

历来游戏厂商都是把家用机与街机上的游戏互相移植。而SYSTEM11是一款3D机板与PS主机在硬件上完全互换，所以由IMPACT小组放出SYSTEM11模拟是理所当然的。

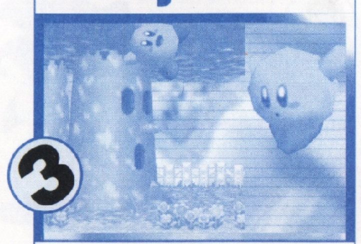
MAME

新支持了大量的Rom，在这次新版放出前，mame wip上的画面就让大家非常期待，偶也是其中一分子:P，对mame也不需要太多评论了，早有公论~！

版本很多的mame终于推出了官方新版，新版所支持的游戏足足有1GB多，当中有笔者很喜欢的跳舞机游戏，赶快找个rom在家中热舞吧。

多机种之王模拟器MAME不断地推出新版。无论从官方版本，还是热心的模拟器高手写的个人版本。MAME的版本遍地都是。而最奇妙的是某一GAME ROM就只能对应唯一版本的MAME。

Project64



模拟器界最让人难过的事情，就是非常好的模拟器也要走到尽头了，但是作为一种模拟的精神所存在，会不灭吧！

虽然已经有N64的主机，但缺乏游戏是笔者最大的遗憾。现在只能把厚望寄予N64模拟器了，这个pj64是很不错的，它能较好地模拟了大部分的作品，是模拟玩家一定要试的佳品。

其实对PJ64不必说些什么的啦。历经多年模拟之路，对N64主机的模拟可以到达一定层次了。从最初模拟N64的模拟器到现在模拟得比较成功的PJ64，可以说明点什么了吧。祝PJ64一路走好。

Project32



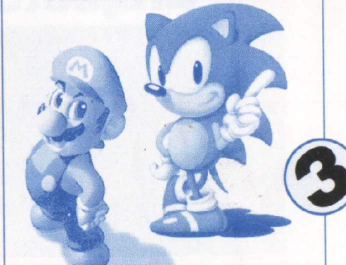
国内很少人知道的主机(但是偶还是知道di)，当年还传闻要引入国内，在其上开发中国自己的游戏呢！虽然也是32位主机，但是偶想的是SS和PCFX的模拟呀~！

没什么人认识的32位主机，笔者曾试玩过，游戏很一般，印象最深的是主机的质感差，还有那个像“牛角包”的手柄，简直是......以当年的水平，用cd介质做出这样的游戏算是不错的了。

历史上第一台32位且使用光碟的主机“欧米加”的模拟器诞生啦。此主机当年在欧美国家中流行，而国内玩家对它知之甚少。说不定能在二手市场找到它呢。

PCE

3



本人只玩过上面的超级大作，《恶魔城X血之轮回》，感觉不输SS的《月下夜想曲》，佩服得5体投地，而模拟效果方面也可以算是完美了！

PCE的模拟器日趋成熟了，这个超8位机上的好游戏真是不少，但游戏的CD很难买到，只能上网下载。当然，我们的杂志为了照顾使用小猫的读者，会不定期送上优秀的游戏ISO。

本期提供的恶魔城X就是PCE主机上的名作。以8位主机的身份，使用光盘为载体的前卫思想。在当时的港台地区可谓人手一台，而现在网上放出大量PCE主机游戏的ISO，大家可以享受PCE的乐趣了。

Mario&Sonic

3

坚决的sonic支持者，mario的烦人的技巧跳跃怎比sonic的爽快，为免被mario迷扁，加上一句，mario也是很不错的游戏!（才怪：P）

同一时间里推出两款大作，免不了让人作比较，mario是SFC上殿堂作品的增强版，sonic是全新制作的作品，经笔者测试，觉得两者不相伯仲，实在让人难以取舍。

两大游戏巨子——任天堂与世嘉的吉祥物。一个敦厚老实，一个机灵速度感强。这个不用多说了吧。随着世嘉全面转向游戏开发（老调重弹了），任天堂也要认真对付。

Gunforce2

2



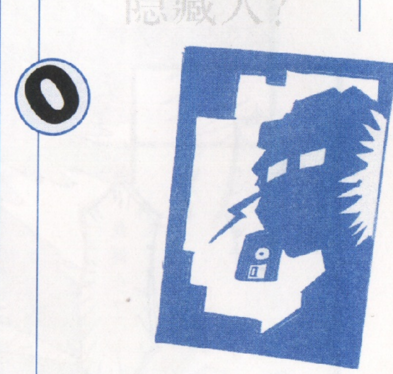
以前并未玩过或听过此游戏，竟然被称为metal slug 0，一试，虽然游戏老了，但是确实有很多精髓留在了后面的合金系列中！当年的irem公司的游戏会通过模拟器达到永生吗？

一个和MS相似的游戏，玩法和画面基本上是MS的前身，从图片看来应该是相当吸引人的游戏，但在实际中不及想像的好玩。而且机器配置要求高，还是等完美模拟再玩吧！

要较高的主机硬件才能模拟，这里就是GUNFORCE2,一款魂斗罗式的游戏，此次成功模拟的模拟器就是MAME啦，好像近来MAME大发神威。继续支持MAME吧！

隐藏人？

0







F'

今天

我诞生了

这里什么都没有，只有高速流动的浮云。

很快，

我会爬起来了。

我试着迈步。

!

咦？

很好吃的样子呢。

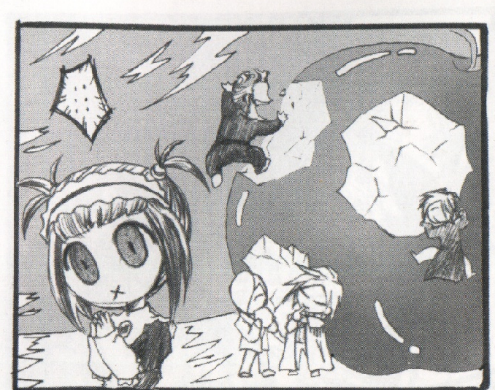
好吃！

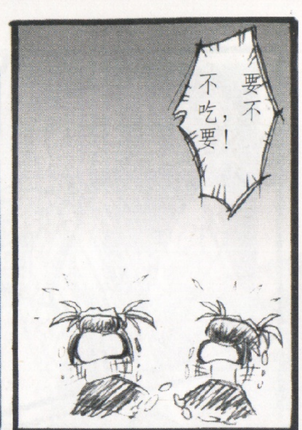
我现在能走动了。

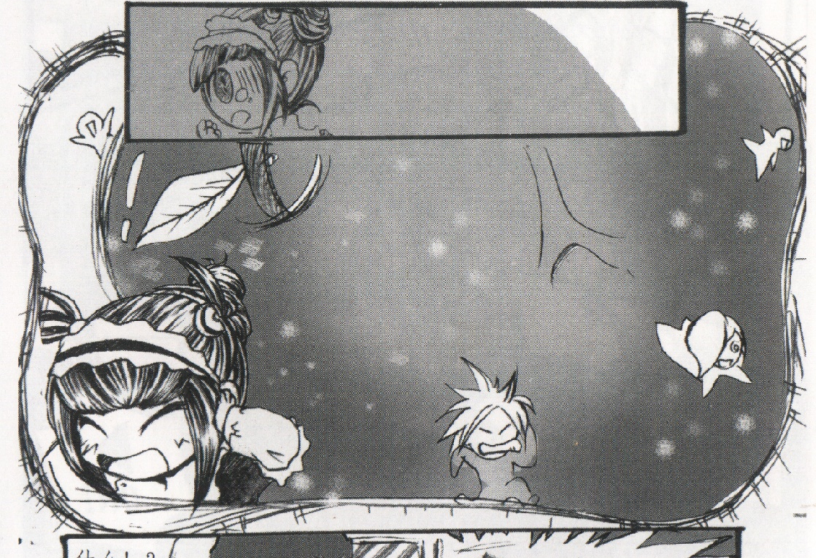
果实怎么变大了？

四颗蛋！

同伴









P6

病毒发作，可恶！
还未当机的！！快！！
服务器求援！
系统资源空间被塞满！
确定"伊甸园的禁果"病毒！
插入升级查毒软件《蔷薇的婚礼》！！
ON!
扫描病毒……
病毒清除成功！
THE END

小道消息

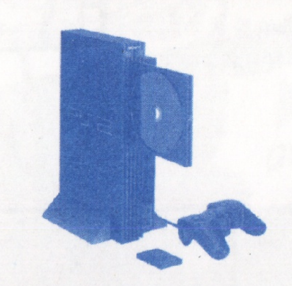
踏入新的一年，回头望望，才发现身边的人和事都发生了很大的变化。来自SNK的一阵波澜后，大家的热情仿佛冷却了不少，来看些让人热血沸腾的小道消息（笑）。

首先是关于Xbox的模拟，因为xbox太接近pc了，以至于传闻中的模拟方法出现了几个版本，一说是把xbox的bios dump出来，只要用台好的pc即可模拟出来；二说是xbox使的是win2000的简化版，只要修改win2000（也有人说是修改win xp），即可初步运行出一些x box的游戏画面；三说就更神奇了，出现了一个完全的模拟器，包括了多个文件，但是最后证实了，这些文件只是把一些乱七八糟的文件改名得到的，最神奇的是其中一个文件是来自红色警戒2的！（笑）

而ps2的模拟，暂时就算说有，也会被大家骂为lamer，但是据内部消息，国内有人正在寻找资料（主要的是开发包），还说只要有足够资料，很可能就能模拟出来，国内搞模拟器开发的人不多，大家想到这个人是谁吗？哈哈～就是他，所以请拥有ps2开发包的同志，尽快联系“那人”，或者联系我，不定ps2的模拟器就能出来了！;P

而如果能模拟ps2，可能就能玩上kof2001，因为kof2001要移植ps2了，以ps2的机能来移植kof2001，简直有种高射炮打蚊子的感觉；而那个画面差差的KOF ONLINE，今年内也要出来了，而且中国也要引进的，毕竟





小道消息，不可尽信！

现在国内网络游戏也还是挺火的。

一句话的传闻，SNK阴魂不散，又要复活了，也不知道是真是假了？

而那边厢，据说微软将公布其自行开发的掌上游戏机？还要在全世界最大的电子商品展览“消费性电子商品展CES”发表这个代号为“Mira”的携带型电脑周边。而这个产品将会是沟通电视和电脑的一个桥梁，在微软“.NET”计划中扮演行动终端的角色。而且“Mira”是个无线通讯产品，能上网、能玩游戏，还能连接XBOX，难道这其实就是网上传闻已久的微软掌上游戏机“XBOY”？据我估计，还有一个可能是，新一代windows ce的机会比较大。

而对GBA市场虎视眈眈的，除了这个传闻中的XBOY，还有一个韩国的主机GP32，而且已经上市了，除了是32位的掌机，还直接支持mp3回放，但是价格就较贵，超过2000元，顶个ps2了，我等可买不起，嘿嘿，但是模拟器也要出现了，作者放出了抓图，看来我们也能玩上韩国的手提游戏了，过些时候，这个主机上还要出现capcom的洛克人和街霸zero系列游戏呢！

说起capcom，还有一些关于他的消息，喝口水，慢慢听我说～:)

capcom的恶魔战士一向得到大家的支持，可能很快就要出









小道消息，不可尽信！

小道消息

[illegible]大次[illegible]《vampire [illegible]artoon [illegible]《jet s[illegible] video》（街头涂鸦）那种风格，那就是说，恶魔战士要变3d了？其实我还是希望他是2D的，起码被模拟的希望大些。:P

而另外一个传闻也是capcom的，由于capcom近年的VS系列都反响不错，冷饭大王capcom又要翻出我们都很喜欢的《龙珠》来炒一炒（让人想起龙珠里的那个“炒饭”），推出基于VS系统的龙珠格斗游戏，我们该开心吧？！但是目前不知道这个游戏是2D的（类似《街霸VS美国英雄》），还是3D的（类似PS2的《机动战士高达 连邦VS自护》），因为这两种类型都是capcom制作的“VS系列”呀！

而cps2机版，本来应该已经寿终正寝了，但是听说又推出[illegible]以cps2游戏的dumper Raz的原则，我们得三年后才能玩到？那时候，我也老了呀…… :)

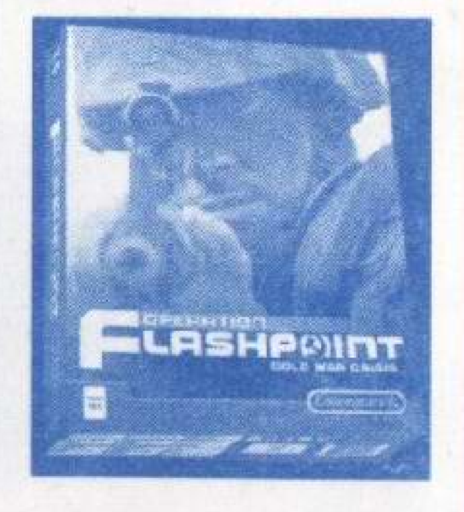
也说说我们国内方面。《重返德军总部》、《闪点行动》和《格兰第亚2》这几个游戏的推出，看来可以让我们这些国内玩家用合理的价格尝到国际超级大作的滋味。正当正版游戏争奇斗艳之际，这边厢的盗版市场却迎来一个严寒的冬天。0day组织被FBI全球追捕，一个又一个盗版工厂被查封，盗版碟由原来的6块跌至现在的4块……真有那种“离那天不远了”的感觉。

好了，祝大家在寒假玩得愉快，下次再见～！









小 道 消 息 ， 不 可 尽 信 ！

模拟时代 2

2002.2

光盘内容介绍



KOF
系列游戏

SYSTEM11
刀魂

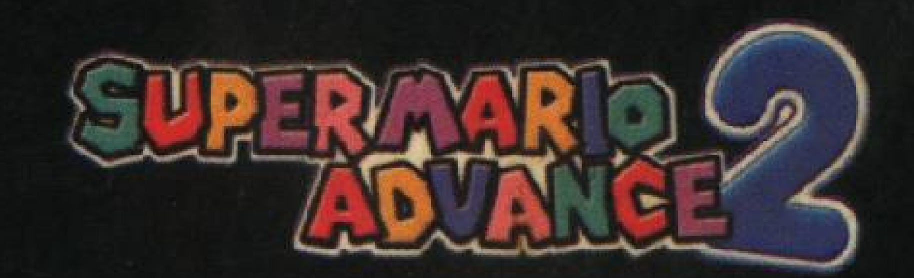


PCE
恶魔城--血之轮回

N64
任天堂明星大乱斗



GBA
Mario2
Sonic



MAME
Hook
Gunforce2

FC
本期介绍的相关游戏



NEOGEO
狼之印记
敌后奇兵2

NGCD
侍魂RPG补完版



ISBN 7-900345-96-5
9 787900 345967

EmuTimE

（本手册必须随同光盘一起销售及使用）

光盘定价：9.8 元人民币

ET 模拟时代 模拟器专用杂志 二零零二年第二期

EmuTimE

模拟时代

2002.2

KOF历代游戏介绍
KOF94-00 Dump事件簿
KOF的插画大师
SYSTEM11介绍及展望
PCE 恶魔城—血之轮回攻略
魔法假期光之章攻略
模拟霸主MAME的介绍

《游戏时代》杂志荣誉出品

2